Nintendo Switch · eShop · Retro

10/21 · Ausgabe 294 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 10

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

SPECIAL

20 JAHRE GAMECUBE

Zehn Seiten zum Jubiläum der Würfelkonsole: Die Geschichte des Gamecube + vergessene Tops und Flops!

VORSCHAU

WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

Mikrospielschlachten mal anders: Wir haben Warios neues Abenteuer gespielt und verraten, in welcher Hinsicht es Super Smash Bros. Ultimate ähneln könnte!

VORSCHAU

POKÉMON-LEGENDEN: ARCEUS

Viele Neuerungen, aber auch viel Kritik der Fan-Gemeinde: Was wir von den Eindrücken des Open-World-Pokémon halten.

JETZT N-ZONE TESTEN!

NUR 10,90 EUR!

3x N-ZONE FREI HAUS

PLUS

amazon
5 EURO-GUTSCHEIN

GRATIS ON TOP

WWW.N-ZONE.DE/SCHNUPPERN

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR N-ZONE AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ▶ WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Es regnet in Strömen und das Thermometer zeigt frische 15 Grad. Nicht gerade das typische Wetter für Ende August, und dann ist auch noch die Auswahl an Top-Spielen für die Switch überschaubar. Dabei würde man sich doch gerade am liebsten mit einem Heißgetränk in die Decke kuscheln, die Konsole anschmeißen und das schlechte Wetter schlechtes Wetter sein lassen. Die Gamescom ließ richtige Hochkaräter für die Nintendo-Konsole schmerzlich vermissen. Immerhin die Indie-Front zeigt sich stark (wie eigentlich zu jeder Jahreszeit), und auch dank ihr haben wir in dieser herbstlichen N-ZONE-Ausgabe einen prall gefüllten Testbereich vorzuweisen. Aber wäre es nicht schön, jetzt mal wieder ein echtes Triple-A-Nintendo-Spiel zu zocken? Mit Metroid steht uns erst nächsten Monat ein Titel dieser Art ins Haus, und dann ist wieder eine ganze Weile Sendepause, sollte nicht verfrüht der Nachfolger von The Legend of Zelda: Breath of the Wild um die Ecke hüpfen. Gegen eine spontane Veröffentlichung eines Titels irgendeiner anderen bekannten Marke wie Kirby, Yoshi oder F-Zero (man wird ja noch träumen dürfen) hätten wir auch nichts einzuwenden. Auch nicht gegen ein richtig dickes Update mit neuen Inhalten für Animal Crossing: New Horizon, das zwar immer noch erfolgreich ist, bei dem sich aber schon zu lange nichts mehr getan hat. Vielleicht schaffen wir es ja, mit unseren Wünschen eine Nintendo Direct heraufzubeschwören, die endlich Nachschub ankündigt, und zwar bald!

Aber jetzt konzentrieren wir uns auf das, was wir haben. Und wir finden, das kann sich trotz der leichten Themenflaute sehen lassen. Da wären etwa unser großes Special zum Jubiläum der Würfelkonsole Gamecube inklusive Retro-Bericht zu den eher unbekannten Tops und Flops der Ära, der Test zum heißersehnten No More Heroes 3, eine Vorschau zum durchaus kontrovers diskutierten Pokémon-Legenden: Arceus, News aus der Spielewelt, die beliebte Community-Sparte mit Gewinnspielen und Leserbriefen, die Streitgespräch-Kolumne und, und, und! Also ab unter die Decke und eingetaucht in die N-ZONE!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 10/2021

Schmerzlich vermisst
Lukas befand sich im (wohlverdienten!) Urlaub, zwei geschlagene Wochen lang! Die Welt hat zwar weder aufgehört, sich zu drehen, noch brach spontan ein Feuer in den Redaktionsräumen aus, doch wir waren sehr froh, als Lukas wieder auf seinem Stammplatz in der Redaktion saß. Außerdem vermissen wir ab sofort Dina und Monika, deren Praktikum endete. Danke für alles!

Schmerzlich verpasst
Die Erscheinungstermine des neuen Warioware und von Rustler lagen leider für die Heftproduktion so ungünstig, dass wir ihnen nur im Rahmen einer Vorschau Platz in dieser Ausgabe verschaffen konnten. Besser als nichts, aber nicht ideal. Online auf pcgames.de findet ihr die Tests!

HEFTINHALT 10/2021

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

Die Evolution des Rennspielgenres 12
20 Jahre Gamecube 20
40 Jahre Donkey Kong 26
Fußball ist unser Leben! 30

VORSCHAU

Pokémon-Legenden: Arceus 34
Warioware: Get It Together! 38
Metal Slug Tactics 42
Hotwheels Unleashed 44
Rustler 46

TEST

Das Team 48
No More Heroes 3 50
Axiom Verge 2 54
Quake 58
Garden Story 60
Haven Park 62
Spelunker HD Deluxe 64
Monster Train: First Class 66
Unbound: Worlds Apart 68
Eldest Souls 70
Road 96 72
Topspiele 76

RETRO

Gamecube: Vergessene Tops & Flops 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

50 | TEST | NO MORE HEROES 3

26 | MAGAZIN | 40 JAHRE DONKEY KONG

30 | MAGAZIN | FUSSBALL IST UNSER LEBEN!

70 | TEST | ELDEST SOULS

42 | VORSCHAU | METAL SLUG TACTICS

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

POKÉMON PRESENTS
NEUE INFOS ZU POKÉMON-REMAKES UND LEGENDEN: ARCEUS

Die Pokémon Presents im August lieferte bergeweise Infos zu alten und neuen Abenteuern.

Abseits von kleineren Ankündigungen zu Spin-Offs standen in der etwa halbstündigen Präsentation vor allem die Remakes von Diamant und Perl sowie das Open-World-Abenteuer Pokémon-Legenden: Arceus im Vordergrund. Den Anfang machte das kürzlich erschienene MOBA Pokémon Unite. Bislang ist der Titel nur auf der Nintendo Switch verfügbar, ab dem 22. September dürft ihr auch auf Mobilgeräten spielen. Abhängig von der Anzahl der Vorregistrierungen bekommt ihr nicht nur eine Lizenz für Pikachu geschenkt, sondern auch einen speziellen neuen Skin für die gelbe Elektromaus. Außerdem wurden zwei neue Taschenmonster angekündigt, die in Zukunft der Riege von Pokémon Unite beitreten: Das Eis-/Boden-Pokémon Mamutel sowie die Evoli-Entwicklung Feelinara. Der Puzzle-Ableger Pokémon Café wird überarbeitet, heißt nun Pokémon Café Remix und erhält einige neue Features, wie beispielsweise zusätzliche Customization-Optionen. Die neue Version erscheint dann im Herbst. Pokémon Masters EX feiert sein zweijähriges Jubiläum und liefert deshalb neue Sync-Paare und spezielle Events. Auch Pokémon-Go-Spieler kommen auf ihre Kosten: Mittlerweile sind einige Galar-Monster im Mobile-Titel unterwegs. Die meisten neuen Features bekommen aber die Remakes von Pokémon Diamant und Perl spendiert. Der Trailer dazu war vor allem eine Demonstration der etwas überarbeiteten Grafik, denn auch wenn einige Ausschnitte noch immer nicht völlig rund aussehen, sind doch Verbesserungen zum letzten Trailer erkennbar. Am Chibi-Look der Charaktere hat sich aber nichts getan. Die erste große Überraschung: Pokémon laufen nun dem Spieler auf der Oberwelt hinterher, ganz so wie man es aus Heartgold/Soulsilver und Let's Go Evoli/Pikachu kennt. Auch die Möglichkeit, den Hauptcharakter mit unterschiedlichen Outfits zu bestücken, ist brandneu für diese Editionen. Ihre Rückkehr feiern einige altbekannte Mechaniken: Nach wie vor könnt ihr mit Stickern eure Pokébälle verschönern, dank des Konnex-Klubs mit anderen Spielern online tauschen und kämpfen, sowie an Super-Wettbewerben und der Schatzjagd im Untergrund von Sinnoh teilnehmen. Dort gibt es allerdings vollkommen neue Areale, die sogenannten Pokémon-Unterschlüpfe. Hier haben Spieler die Möglichkeit, wilde Pokémon in verschiedenen Höhlen zu fangen, die gänzlich neu kreiert wurden. Im Gegensatz zu den sonst vorhandenen Zufallsbegegnungen laufen die Taschenmonster hier gut erkennbar in der Welt herum. Erhältlich sind Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle dann ab dem 19. November. Schon ab dem 5. November wird man das Erscheinen der Spiele außerdem mit einer speziellen Nintendo Switch Lite feiern, die die legendären Pokémon Dialga und Palkia auf dem dunkelgrauen Rücken trägt. Den Abschluss machte Pokémon-Legenden: Arceus. Unsere Vorschau zum Open-World-Spiel lest ihr ab Seite 34!

Jonas Höger

XBOX GAME PASS
KOMMT NICHT AUF SWITCH UND PLAYSTATION

Die beiden Konsolenhersteller wollen das Spiele-Abo offenbar nicht auf ihren Systemen anbieten.

Eigentlich möchte Microsoft den Xbox Game Pass auf so vielen Plattformen wie nur möglich anbieten. In einem Interview hat Xbox-Chef Phil Spencer nun jedoch verraten, dass vor allem die beiden Konkurrenten von Nintendo und Sony bei diesen Plänen nicht mitspielen. Der Xbox Game Pass wird demnach auf absehbare Zeit nicht auf der Nintendo Switch oder PS5 vorzufinden sein. „Wir haben im Moment keine Pläne [die Xbox-App] auf eine andere geschlossene Plattform zu bringen – hauptsächlich, weil diese Plattformen etwas wie den Xbox Game Pass nicht haben wollen. Es gibt zahlreiche offene Plattformen da draußen, in denen wir wachsen können: das Internet, PC und Mobile. Unser gesamter Fokus ist somit auf diese Plattformen gerichtet. Das ist kein Vorwurf an diejenigen, die ein funktionierendes System haben. Ich kann verstehen, warum der Xbox Game Pass derzeit nichts ist, was sie haben wollen“, sagte Phil Spencer im Gespräch. Sollte sich die Meinung der anderen Hersteller ändern, steht der Xbox-Chef für Gespräche zur Verfügung. Es ist jedoch fraglich, ob dies in allzu naher Zukunft überhaupt passieren wird. Im Moment haben sowohl Sony als auch Nintendo noch keine Probleme, um mit Microsoft auf dem Markt zu konkurrieren. Mithilfe von Xbox Cloud Gaming – dessen Technik wir uns kürzlich in einem Online-Special genauer angesehen haben – soll der Game Pass wohl bald über Smart TVs und eine reine Streaming-Xbox angeboten werden.

Dominik Zwingmann

FORTNITE BATTLE ROYALE
NEUES EVENT MIT MARTIN LUTHER KING

Ab sofort dürft ihr euch im Kreativmodus des Battle-Royale-Shooters über die Bürgerrechtsbewegung um Martin Luther King schlau machen. Das Geschichts-Event soll ein Jahr lang aktiv bleiben.

Epic Games kündigte ein neues Fortnite-Event in Kollaboration mit Time Magazine an. „March Through Time“ soll ein interaktives Erlebnis innerhalb des Kreativmodus des Titels sein. Das neue Event lässt euch unter anderem das Lincoln Memorial aus Washington DC besuchen, an welchem Martin Luther King Jr. vor knapp 60 Jahren die ikonische „I Have a Dream“-Rede vor über 250.000 Menschen vortrug. Nicht nur werden Spieler während des Events die komplette Rede hören, sondern auch einige Museumsausstellungen besichtigen können, welche weitere historische Details über das Civil-Rights-Movement der USA liefern. Um „March Through Time“ möglich zu machen, arbeitete Time Magazine mit einigen Fortnite-Creators zusammen, wie ChaseJackman, Gquanoe, und XWDFr. Spieler, welche die zahlreichen Aufgaben des Events erfüllen, werden mit besonderen Items belohnt. Um die neue Karte zu erkunden, müsst ihr lediglich den Kreativmodus des Spiels auswählen, wo ihr schnell mit einem Banner der „March Through Time Experience“ begrüßt werdet. Auf das dazugehörige Video reagierten Nutzer überwiegend positiv. In den Kommentaren sprechen viele Nutzer ihren Respekt für Epic Games aus und freuen sich darüber, dass wichtige Ereignisse der Geschichte über das Medium der Videospiele verbreitet werden. Um das Event zu betreten, sucht ihr im Kreativmodus nach der Insel D.C. Das Event bleibt ein ganzes Jahr, also bis zum 31. August 2022, aktiv.

Daniel Link

AMONG US
ENTWICKLER SAUER AUF FORTNITE

Ziemlich sus: Für seinen Hochstapler-Modus hat sich Fortnite ausgiebig bei Among Us bedient.

Vor kurzem hat Epic Games den neuen Imposter-Modus in Fortnite veröffentlicht. Im Kern handelt es sich dabei um eine Kopie von Among Us. Zehn Spieler – davon acht Agenten und zwei Hochstapler – verfolgen auf einem U-Boot unterschiedliche Ziele. Während die Agenten mehrere Aufgaben erfüllen müssen, gilt es für die Hochstapler, das U-Boot zu sabotieren und die Belegschaft auszuschalten. Wurde ein Agent eliminiert, wird ein Meeting ausgerufen und diskutiert, wer die möglichen Imposter der Spielrunde sein könnten. Kurz nach dem Launch des Hochstapler-Modus in Fortnite haben sich Entwickler von Among Us auf Twitter zu Wort gemeldet. Wirklich glücklich waren die Macher bei Innersloth allerdings nicht. Victoria Tran, Community Director, hätte sich etwa eine Kooperation mit dem Battle-Royale-Shooter gewünscht. Blickt man auf die Vielzahl an Skins der letzten Monate im Spiel zurück, ist es überraschend, dass es ausgerechnet hier keine Kooperation mit Among Us gibt – obwohl sie eigentlich so sehr auf der Hand liegen würde. Innersloth kritisiert dabei jedoch nicht unbedingt die Kopie der Spielmechanik, sondern eher der Thematik. Entwickler Gary Porter macht darüber hinaus auf die Ähnlichkeiten der Spielkarte aufmerksam, die an die Aufteilung in Among Us erinnert. Auch Marcus Bromander, Mitbegründer von Innersloth, hat sich in einem Tweet zur Situation geäußert: „Das Schlimmste ist, dass wir aktiv versucht haben, eine Kollaboration mit ihnen einzugehen."

Dominik Zwingmann

OVERWATCH MCCREE HEISST BALD ANDERS

Im Rahmen des Sexismus-Skandals wurde McCrees Namenspatron entlassen.

Die Entwickler von Overwatch haben auf Twitter verkündet, dass man McCree im Shooter umbenennen wird. Der Name des Helden basierte auf einem Angestellten bei Blizzard, der im Zuge der Sexismus-Klage des Bundesstaats Kalifornien entlassen wurde. Ursprünglich wollte man im September ein Story-Event in Overwatch veranstalten, bei dem McCree eine wichtige Rolle gespielt hätte. Diese Geschichte wird nun aber vorerst auf Ende des Jahres verschoben. Blizzard kündigte außerdem an, dass man in Zukunft keine Charaktere mehr nach Mitarbeitern benennen wird. Der echte Jesse McCree war viele Jahre im Team von Blizzard Entertainment und beispielsweise an World of Warcraft sowie an der Diablo-Reihe beteiligt.

Dominik Zwingmann

N-ZONE-STECKBRIEF #73

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Robotic Operating Buddy (R.O.B.)

ERSTER AUFTRITT:
Gyromite (1985)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Smash Bros. Ultimate (2018)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kann bestimmte Signale auf dem Fernseher erkennen und damit Kommandos ausführen.

KURZBIOGRAFIE:
R.O.B. ist ein Spielzeug-Roboter, der in den USA dem NES-Deluxe-Set beilag und für das ebenfalls beiliegende Spiel Gyromite eingesetzt werden konnte. Dort tritt er sozusagen als Helfer des zerstreuten Professors Hector in Erscheinung, der das in seinem Labor verstreute Dynamit finden muss. R.O.B.s Rolle: rote und blaue Tore im Spiel zu öffnen, indem er im realen Leben (wahnsinnig langsam) die Knöpfe auf seiner Basis drückt.

TRIVIA:
R.O.B. spielte eine wichtige Rolle bei der Vermarktung des NES in den USA, wo nach dem großen Videospiele-Crash von 1983 bis 1985 weder Kunden noch Händler sonderlich gut auf Spielekonsolen zu sprechen waren. Nintendos Strategie: Das NES sollte als Spielzeug, nicht als Konsole verkauft werden. Um den Spielzeug-Schein zu wahren, wurde neben dem NES-Zapper auch mit R.O.B. geworben, weswegen er heute als Paradebeispiel für ein „Trojanisches Pferd" im Marketing gesehen wird. Teils wird ihm sogar die Rettung des NES in Amerika zugeschrieben. Danke, R.O.B.!

SUPER MARIO

SCHAUSPIELER VERPLAPPERT SICH ZUM NEUEN FILM

Comedian Sebastian Maniscalco sorgt im neuen Film für Flashbacks in die Achtziger.

Im Jahr 2022 wird Nintendo gemeinsam mit dem Animationsstudio Illumination den Film zu Super Mario in den Kinos veröffentlichen. Details zum Projekt gibt es bislang aber nicht. Wir wissen lediglich, dass das Team der Minions-Macher hinter dem Film steckt und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto maßgeblich am Projekt beteiligt sein wird. Nun hat sich einer der Synchronsprecher in einem Interview verplappert und eine kleine Info zum Kinofilm durchsickern lassen. Comedian Sebastian Maniscalco soll demnach die Rolle von Spike übernehmen und wird damit den Boss von Mario und Luigi spielen. Langjährige Fans dürften Foreman Spike noch aus dem Titel Wrecking Crew kennen, der 1985 für das NES veröffentlicht wurde. Auch hier konnte Spike als Chef eines Abrissunternehmens auf die Mario-Brüder als Mitarbeiter zählen. Was das für die Geschichte des Kinofilms bedeutet, kann derzeit nicht gesagt werden. Die Macher scheinen offenbar aber auch die frühere Vergangenheit von Mario und Luigi im Film unterzubringen. Gegenüber Investoren hat Nintendo bereits verraten, dass man auch in Zukunft eigene Marken für TV-Shows und Filme nutzen möchte. Nach der Veröffentlichung von Super Mario im Jahr 2022 könnten somit viele weitere Projekte anstehen. Eine wichtige Rolle dürfte dabei das Einspielergebnis des Kinofilms spielen.

Dominik Zwingmann

STUDIE ZUR GESCHLECHTERWAHL IN SPIELEN

EIN DRITTEL DER MÄNNER SPIELT LIEBER MIT WEIBLICHEN SPIELFIGUREN

Welche Spieler spielen eigentlich welches Geschlecht am liebsten? Eine Studie sorgt für Klarheit.

Es gibt Spiele, die lassen Gamern und Gamerinnen die Wahl des Geschlechtes der eigenen Spielfigur und gibt Titel, die auf eine fixe Besetzung setzen. Ist Ersteres der Fall, bedeutet das aber nicht unbedingt, dass Spieler ihre Figur entsprechend des eigenen Geschlechts auswählen. Das zeigt eine Studie von Quantic Foundry, die sich genau mit diesem Thema beschäftigt. Etwa eine halbe Million Menschen haben an der Studie teilgenommen. Die Ergebnisse: 76 Prozent der Frauen spielen am liebsten mit einer weiblichen Figur, 9 Prozent bevorzugen männliche Charaktere. Non-binäre Spieler setzen zu 38 Prozent am liebsten auf ebenfalls non-binäre Figuren, mit 33 Prozent folgen auf Platz 2 weibliche Figuren für diese Personengruppe. Bei den männlichen Gamern präferieren 29 Prozent eine weibliche Figur, also fast jeder Dritte. Das bedeutet: Die Option weiblicher Figuren in Spielen ist nicht nur für Frauen relevant. In der Studie heißt es zudem, dass Männer, die lieber mit weiblichen Spielfiguren zocken, tendenziell älter sind. Als Motivation für diese Präferenz weist die Studie auf mehr Individualität bei der Gestaltung weiblicher Figuren hin. Weitere Gründe werden nur vermutet. Möglicherweise erforschen Männer in einer „sicheren digitalen Umgebung“ eher die eigene geschlechtliche Identität, außerdem seien weibliche Figuren oft optisch attraktiv gestaltet. Weitere Vermutungen beziehen sich auf psychologische Effekte der Geschlechtswahl der Spielfigur in Multiplayer-Spielen, beispielsweise die tendenziell bessere Behandlung weiblicher Charaktere in solchen Games.

Johannes Gehrling

NINTENDO BELEGT SMASH-TURNIER MIT MOD-VERBOT

Nintendo macht mal wieder Nintendo-Dinge.

Die Veranstalter des Riptide-Events in Sandusky, Ohio, müssen wegen eines Mod-Verbots durch Nintendo eines ihrer Turniere absagen. Neben Super Smash Bros. Melee und Ultimate sollte auch der Wii-Ableger Brawl gespielt werden, allerdings mit einer Mod namens Project+, die etwa für besseres Charakter-Balancing sorgt. Riptide ist bewusst keine Partnerschaft mit Nintendo eingegangen, um einem solchen Problem vorzubeugen. Dennoch entschied sich das Unternehmen dazu, die Betreiber von Riptide zu kontaktieren und die Nutzung von Project+ zu untersagen, obwohl die Mod direkt auf den Konsolen funktioniert und keine gecrackte Version des Spiels benötigt. Für das Riptide-Event ist diese Ankündigung zwar kein Todesstoß, aber trotzdem ein herber Schlag. Nicht nur, dass man potenzielle Zuschauer verliert, es kommen auch einige organisatorische Probleme und Unkosten auf die Betreiber zu. Betroffene Spieler müssen nun versuchen, ihre Flüge und Hotels zu stornieren und Riptide hat alle Hände voll zu tun, den Spielern dabei zu helfen, sowie das Rückgaberecht von Tickets anzupassen.

Jonas Höger

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1510: Wäre das originale Animal Crossing in Japan nicht für das N64 erschienen, sondern wie geplant für das 64DD-Laufwerk, so wäre das Spiel jederzeit, ob ein- oder ausgeschaltet, in Echtzeit weitergelaufen. Das N64 war dafür jedoch zu schwach. Hier musste man sogar bei jedem Spielstart die interne Uhr erneut manuell einstellen!

1511: Alle drei Donkey-Kong-Land-Spiele erschienen hierzulande auf gelben Spielmodulen.

1512: Während Earthbound-Held Ness am liebsten Steaks isst, handelt es sich dabei um das Hass-Essen von Pokey, seinem Nachbarn und einem der Bösewichte im Spiel.

1513: In der Onett-Stage aus der Super-Smash-Bros.-Reihe, welche das ikonische Dorf aus dem Spiel Earthbound darstellt, kann man genau fünfmal auf die Markisen des Drug Stores springen, bevor das Ladenschild anfängt zu wackeln. Springt man noch weitere zwei Mal darauf, verabschieden sich die Markisen komplett.

1514: Kent Akechi aus F-Zero: Maximum Velocity scheint der Sohn von Captain Falcon zu sein. So sehen seine Kleidung, der Helm und auch sein Fahrzeug, der Falcon MK-II, dem Original sehr ähnlich.

1515: In Fire Emblem Fates treten die Charaktere Hinata und Hisame als Mutter und Sohn auf. Ursprünglich sollten die beiden Zwillingsgeschwister werden, was jedoch fallengelassen wurde.

1516: Die Game&Watch-Version von Ball, welche in der Jubiläums-Veröffentlichung von Super Mario Bros. enthalten ist, zeigt Mario als Juggler. Mit einem längeren Druck auf dem A-Knopf während des Spielens kann man aber auch als Luigi spielen.

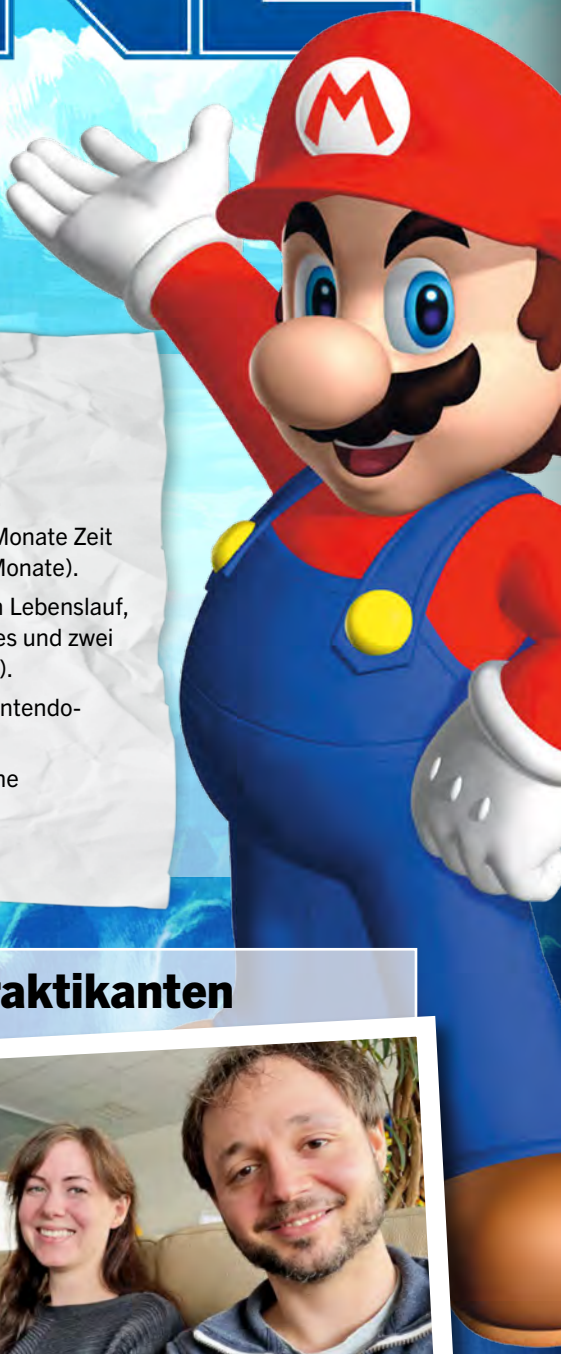
1517: Liest man in der deutschen Version von Kirby's Adventure Wii alle Anfangsbuchstaben der Oberwelten, abgesehen von der anderen Dimension, am Stück zusammen, so ergibt sich das Wort „KROENEN“ (Krönen). In der englischen Variante dagegen ergibt sich „CROWNED“.

1518: Super Mario World stellt den ersten Mario-Titel dar, in welchem die Koopas auf zwei Beinen laufen. Zuvor wanderten sie ausschließlich auf allen Vieren durch das Pilzkönigreich.

1519: Takashi Tezuka, seit den Anfangszeiten der „Mario“-Reihe mitverantwortlich für die traditionsreiche Spieleserie, besitzt sehr viele Katzen. Zwei davon nahm er während der Entwicklung von „Super Mario Maker“ mit ins Studio, um deren Pfötchen zu scannen. Diese Katzentatzen stellen auch die im Spiel enthaltenen optionalen Katzen-Cursor-Designs für die Levelgestaltung dar.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 und 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

DIE EVOLUTION DES RENNSPIEL-GENRES: VON DEN 1970ERN BIS HEUTE

Kaum ein Genre hat sich über die Jahrzehnte so kontinuierlich weiterentwickelt und so viele Techniktrends mitbeeinflusst wie das der Rennspiele. In diesem Report nehmen wir euch mit auf eine Zeitreise – schnallt euch an und haltet euch fest!

Klammert man elektromechanische Rennspiele der späten 1960er-Jahre einmal aus, reichen die Ursprünge des Rennspiel-Genres bis ins Jahr 1972. In Wipeout – einem von sechs Spielen, die dem Magnavox Odyssey zum Start beiliegen – gilt es, ein Quadrat mit dem Controller über eine Rennstrecke zu manövrieren. Das Bizarre an Wipeout: Weil die erste Videospielkonsole der Welt keinen eigenen Mikroprozessor besitzt, sondern vorrangig auf Transistoren und Dioden setzt, benötigt man zum Spielen noch ein mitgeliefertes Brettspiel sowie eine Schablone. Letztere wird auf dem Fernseher befestigt und zeigt eine in vier Abschnitten unterteilte Rennstrecke. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, mit den Drehreglern des Controllers einen quadratischen Punkt über eben diesen Kurs zu manövrieren. Um Wipeout vernünftig spielen zu können, braucht man jedoch noch mindestens einen zweiten Spieler. Dieser zählt a) wie oft das Quadrat (sprich das Rennauto) die Rennstrecke komplett verlassen hat und b) wie oft es von einem kleineren, von links nach rechts pendelnden Quadrat getroffen wurde. Wichtige Regel: Je öfter man einen Fehler macht, desto weniger Felder darf man sein eigenes Holzrennauto später auf der Brettspiel-Rennstrecke fortbewegen. Sieger des für bis zu vier Spieler ausgelegten Wettkampfs ist schließlich derjenige, der auf dem Brettspiel zuerst das Ziel erreicht.

Die früher 70er: Wettrennen im Weltraum

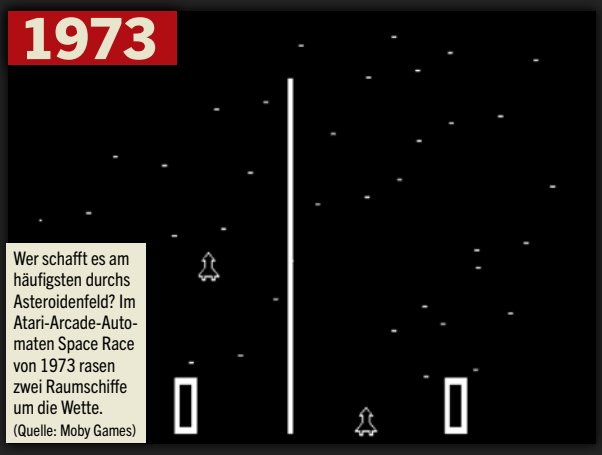
Wipeout ist ziemlich rudimentär, macht aber durchaus Laune und kann zweifelsohne als einer der Großväter des Genres bezeichnet werden. Gleiches gilt für Space Race, Ataris zweites Spiel nach Pong. Der Arcade-Automat, dessen Design aus der Feder von Atari-Mitbegründer Ted Dabney stammt, erblickt am 16. Juli 1973 das Licht der Gaming-Welt und verfrachtet den Wettrennen-Gedanken ins Weltall. Heißt konkret: Zwei Spieler schicken abwechselnd und unter Zeitdruck ein Raumschiff vom unteren zum oberen Bildrand. Klingt simpel, erfordert aber einiges an Geschick, denn auf dem Weg zum Ziel sollte man nicht mit den zahlreichen Asteroiden zusammenstoßen, die auf verschiedenen horizontalen Ebenen durchs Bild rauschen. Geschieht dies doch, wird das Raumschiff wieder an die Startposition versetzt. Space Race spielt sich solide, kommerziell schlägt es aber bei Weitem nicht so hohe Wellen wie Ataris Pong. Laut Ralph Baer können unter dem Strich lediglich zirka 1.500 Automaten abgesetzt werden.

Atari lässt sich davon allerdings nicht entmutigen und startet im Mai 1974 gleich den nächsten Rennspiel-Anlauf. Das für Einzelspieler konzipierte Gran Trak 10 präsentiert sich als Top-Down-Racer, gilt als der erste ROM-basierte Arcade-Automat und ist mit einem Lenkrad, Gas- und Bremspedal sowie einem Schaltknüppel ausgestattet. Damit lotst der Spieler sodann ein sehr einfach dargestelltes Fahrzeug über eine immer gleiche Strecke, in deren Zentrum sich eine pechschwarze Ölpfütze befindet. Heute mag das öde klingen, damals jedoch ist Gran Trak 10 ein echter Publikumsmagnet. Dass Atari 1974 trotzdem

1972

Rennspiel-Urahn Wipeout (1972) für das Magnavox Odyssey kann nur gespielt werden, wenn man zunächst diese Auflage auf den Bildschirm klebt. (Quelle: www.uvlist.net)

1973



Wer schafft es am häufigsten durchs Asteroidenfeld? Im Atari-Arcade-Automaten Space Race von 1973 rasen zwei Raumschiffe um die Wette. (Quelle: Moby Games)

1974

Werbeanzeige für Speed Race (1974) von Taito, dem ersten vertikal scrollen Rennspiel überhaupt. Um in Wheels/Racer (so der Name der US-Version) Punkte zu scheffeln, muss man andere Fahrzeuge überholen, ohne mit ihnen zusammenzustoßen. (Quelle: strategywiki.org / Namcorules)

einen Verlust von einer halben Million Dollar einfährt, liegt in erster Line an zunächst falsch berechneten Produktionskosten. Denn obwohl die Herstellung 1.095 Dollar verschlingt, verkauft Atari die Geräte in der Anfangsphase für gerade mal 995 Dollar an Distributoren. Die gute Nachricht: Nach Behebung des Fehlers schreibt man schon bald wieder schwarze Zahlen und produziert weitere Titel dieser Art, darunter die Zwei-Spieler-Variante Gran Trak 20 (1974), Le Mans (1976), welches den Streckenverlauf nach jeder Runde ändert, sowie Sprint 2 (1976), das KI-Gegner einführt, die selbstständig der Strecke folgen.

Made in Germany: Der weltweit erste First-Person-Racer

Baujahr 1976 ist auch das in Deutschland entwickelte Nürburgring 1. An diesem längst vergessenen Spielautomaten erlebt man das Renngeschehen erstmals aus der Ego-Perspektive. Damit das Ganze technisch funktioniert, stellt Entwickler Dr. Reiner Foerst den Straßenrand in Form von weiß leuchtenden Rechtecken dar. Der Rest bleibt pechschwarz. Das eigentliche Fahrzeug wiederum besteht aus einem Aufkleber, der unten am Bildrand befestigt wird und den vorderen Bereich des Wagens zeigt. Nürburgring 1 wiederum inspiriert das noch im Oktober desselben Jahres erscheinende und später deutlich bekanntere Night Driver von Atari. Clever: Schon damals bietet Atari eine zweite, mit einem Rennsitz ausgestattete Automatenvariante an. In eine ähnliche Kerbe schlägt F-1 von Nakamura Manufacturing Company, kurz Namco. Entwickler Sho Osugi lässt Spieler in einem Cockpit-ähnlichen Kabinett Platz nehmen und trifft damit den Nerv der Zeit. Kurz nach dem Release im Oktober 1976 mausert sich F-1 zum absatzstärksten Arcade-Automaten in Japan – und das für zwei aufeinanderfolgende Jahre.

Bereits zwei Jahre zuvor gelingt auch Taito eine wichtige technische Innovation: Während sich nämlich die meisten Top-Down-Racer noch auf einem starren Bildschirm abspielen, scrollt das Geschehen in Speed Race bereits vertikal und verdammt schnell. Speed Race verzichtet zudem auf Schalthebel und Bremse. Spieler müssen nur lenken und Gas geben, was das Erlebnis deutlich zugänglicher macht. Weniger einsteigerfreundlich ist indes der Preis, den Taito bei 100 Yen ansetzt, statt wie sonst üblich 50 Yen. Japanische Spielhallenfans können trotzdem kaum die Finger davonlassen, was letztendlich sogar dazu führt, dass sich 100 Yen bei vielen anderen Acrade-Spielen als Standard-Startbetrag durchsetzt. Dass ein Rennspiel nicht nur vertikal, sondern in alle Himmelsrichtungen scrollt, haben wir wiederum Ataris Klassiker Super Bug aus dem Jahr 1977 zu verdanken. Ein Spiel, dessen Technik ein Jahr später auch im allerersten Koop-Game der Welt zum Einsatz kommt: Fire Truck.

In der zweiten Hälfte der 1970er mischt außerdem Sega bereits kräftig im Rennspielsektor mit und macht gleich durch mehrere Titel auf sich aufmerksam. Los geht's mit Road Race im Jahr 1976: Das erste Motorradrennspiel der Welt erscheint noch im selben Jahr in leicht abgewandelten Versionen zunächst als Man T.T. und dann als Moto-Cross (aka Fonz) und erkämpft sich schnell Hit-Status. Ein Grund hierfür: Um das Motorrad-Feeling zu verbessern, verbaut Sega bei Fonz nicht nur eine Lenkstange, sondern versieht diese obendrein mit Vibrationseffekten, die immer dann zum Einsatz kommen, wenn man mit einem anderen Motorrad auf der Strecke zusammenstößt. Eindruck schindet darüber hinaus die dreidimensionale Third-Person-Perspektive.

Doch nicht nur Fonz lässt die Kassen bei Sega klingeln, auch Monaco GP (1979) geht durch die Decke, punktet mit Farbgrafik und coolen Extras. So merkt sich das Spiel unter anderem die fünf besten Highscores des Tages und verewigt sie in einer LED-Anzeige rechts oben über dem Bildschirm. Dazu gesellen sich recht realistische Sound-Effekte, etwa heulende Motoren oder schlitternde Reifen.

Die wilden 80er: Durchbruch für Namco

Stichwort Sound: Mit Rally-X liefert Namco 1980 das erste Rennspiel mit Musik ab. Während diese im Hintergrund dudelt, hält der Spieler in einem labyrinthartigen, ein wenig an Pac-Man erinnernden Szenario nach gelben Flaggen Ausschau und versucht, nicht von roten Fahrzeugen erwischt zu werden. Praktisch: Schon hier hilft eine Automap, den Überblick beim Geschehen zu behalten.

Seinen Durchbruch im Rennspiel-Genre feiert Namco allerdings erst 1982 mit Pole Position. Der Geniestreich von Kazunori Sawano, Shinichiro Okamato und F-1-Erfinder Sho Osugi nutzt die von Sega Turbo (1981) eingeführte Third-Person-Perspektive ebenso wie skalierende Sprites, bietet allerdings dank kraftvoller Z8000-16-Bit-CPU noch bessere Grafik und setzt einen stärkeren Simulationsfokus. Das beginnt schon bei der Strecke, die dem Fuji Speedway in Oyama, Japan nachempfunden ist. Auch müssen Spieler zunächst einmal eine Qualifizierungsrunde absolvieren und dann im Zeitfahren gewinnen, um am Grand Prix teilzunehmen. Das extrem präzise zu steuernde Pole Position kassiert Dutzende Lobeshymnen und bleibt in US-Spielhallen sowohl 1983 als auch 1984 Umsatzbringer Nummer eins.

Irem, die Erfinder von Moon Patrol, versuchen ihr Glück derweil mit The Battle-Road (1984). Die Idee hier: Wie schon in Midways Spy Hunter aus dem Jahr 1983 wird die Racing-Action mit Waffen angereichert, die der

Foto: vska, 123RF.de

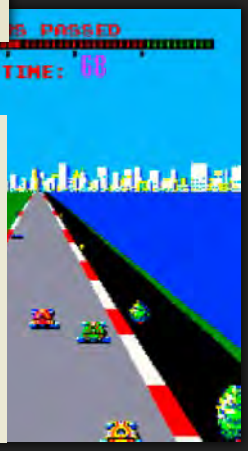
1976

Schon in den frühen 70ern zählt Sega zu den Pionieren im Genre. Moto-Cross, später auch Fonz genannt, ist eines der allerersten Motorrad-Spiele. Man beachte die stilechte Lenkstange des Automaten! (Quelle: arcade-museum.com)

1976

Eines der frühsten Rennspiele aus Ego-Perspektive: Die Idee für Night Driver basiert auf dem in Deutschland entwickelten Automaten Nürburgring 1. (Quelle: Moby Games)

1981



Sega Turbo (1981) macht die Third-Person-Perspektive quasi zum Standard im Genre. Zudem ist es das erste Rennspiel, das Hügel einführt und mit wechselnden Tageszeiten arbeitet. Designer Steve Hanawa stresst die Entwicklung leider so sehr, dass er nach dem Release des Spiels für einen Monat ins Krankenhaus muss. (Quelle: Moby Games)

1982

Skalierte Sprites und Third-Person-Perspektive machen Namcos Pole Position 1982 zum Hingucker. Auch bei der Vermarktung beweisen die Japaner ein gutes Händchen, wie die Pepsi-Werbetafel rechts im Bild beweist. (Quelle: Moby Games)

1985

Hinsetzen, Münze einwerfen und dann das Bike durch Neigen des Körpers nach links und rechts wuchten: Segas Arcade-Automat Hang-On (1985) ist eines der ersten Spiele mit präziser Bewegungssteuerung. (Quelle: Moby Games)

Spieler im Kampf gegen andere Autos, Motorräder, Trucks und Helikopter einsetzen muss. Um für noch mehr Abwechslung zu sorgen, setzt man im Streckendesign auf multiple Pfade, die letztendlich in 32 verschiedenen Routen resultieren.

1984 macht außerdem Geoff Crammond, ein ehemaliger britischer Ingenieur von Verteidigungssystemen, mit REVS auf sich aufmerksam. Entwickelt für den BBC Microcomputer, stellt REVS die britische Formel-3-Meisterschaft in Silverstone nach – und legt dabei großen Wert auf Simulationsaspekte wie etwa Aerodynamik-Einstellungen vor dem Rennen, Unebenheiten im Boden sowie die Möglichkeit, die Strecken umgekehrt zu fahren oder gar komplett zu verlassen.

Hang-On und Co.: Erfolgsfaktor Bewegungssteuerung

Zeitsprung ins Jahr 1985. Inspiriert von der Idee eines Kollegen, werkelt Sega-Designer Yu Suzuki an einem neuen Rennspiel, das Pole Position in den Umsatz-Charts überholen soll. Um genau das zu bewerkstelligen, entwirft Suzuki – selbst großer Zweirad-Fan – ein Arcade-Kabinett, das nicht nur so aussieht wie ein Motorrad, sondern Spielern ermöglicht, sich draufzusetzen und das Gefährt durch Verlagern des Körpergewichts in die entsprechende Richtung zu lenken. Gas geben? Erfolgt ebenfalls genau wie bei einem echten Motorrad über einen Drehmechanismus in der Lenkstange. Um optisch Eindruck zu schinden, implementiert Suzuki darüber hinaus modernste 16-Bit-Hardware, genauer gesagt Segas „Super Scaler"-Arcade-Platine, mit der sich Pseudo-3D-Effekte simulieren lassen. Hang-On erscheint am 02. Juli 1985 – und verschreckt das eher zurückhaltende japanische Publikum zunächst, da sich viele Arcade-Besucher schlichtweg nicht trauen, auf dem futuristischen Bike Platz zunehmen und es hin und her zu wuchten. Vor allem Frauen mit den in Japan weit verbreiteten Miniröcken sind zurecht skeptisch. Doch in Anbetracht des mitreißenden Gameplays, der voranpeitschenden Rockmusik und der rasanten Optik ist die Scheu schon bald überwunden und Hang-On wird zum Kassenschlager – später auch im Westen.

Angespornt vom immensen Erfolg von Hang-On sowie dem guten Start von Enduro Racer (das die Hang-On-Formel auf Offroad-Bikes überträgt), widmet sich Yu Suzuki 1986 seinem ersten Autorennspiel: Out Run. Suzuki ist großer Bewunderer des Films „Auf dem Highway ist die Hölle los" (Originaltitel: „The Canonball Run") und plant einen Racer, der Spieler an einem Rennen quer durch die USA teilhaben lässt. Auf Anraten seines Vorgesetzten Hayao Nakayama schwenkt man später jedoch auf Europa als Setting um. Suzuki nimmt dies zum Anlass, selbst nach Europa zu reisen und sich ein Bild von Orten wie Monaco, Rom, den Alpen, der französischen Riviera etc. zu machen und diese dann als Inspirationsquelle für Schauplätze im Spiel zu nutzen. Reale Immersion soll ebenfalls eine wichtige Rolle spielen, weshalb man für die bei-

Foto: vska, 123RF.de

1988

Schattierte Polygone, ein sich bewegendes Arcade-Kabinett und zahlreiche Simulationsaspekte machen Namcos Winning Run 1988 zur Spielhallensensation. (Quelle: Namco)

1989

Vater des Fahrzeug-Tunings: Schon im MS-DOS-Spiel Street Rod von 1989 kann man nach Lust und Laune an seinen Boliden schrauben. (Quelle: Moby Games)

1990

Nintendos futuristisches F-Zero fährt der Konkurrenz 1991 dank hipper Mode-7-Optik spielend davon. Der Super-Nintendo-Hit erhält zahlreiche Fortsetzungen. Die letzte – F-Zero: Climax für den Game Boy Advance – liegt allerdings schon knapp 17 Jahre zurück. (Quelle: Moby Games)

1986

In Segas Out Run donnert man, zusammen mit einer bildhübschen Frau auf dem Beifahrersitz, durch ständig wechselnde Szenarien. Letztere variieren, je nachdem welche Route man an bestimmten Knotenpunkten einschlägt. (Quelle: Moby Games)

1987

Squares Rad Racer (1987) fürs NES wurde mit einer 3D-Brille ausgeliefert. Drückt man im Spiel die Select-Taste, wechselt das Geschehen in einen Modus, der in Kombination mit der Brille einen stereoskopischen 3D-Effekt erzeugt. (Quelle: Moby Games)

1988

R.C. Pro-Am (1998) vom britischen Entwickler Rare ist ein verdammt spaßiger Top-Down-Racer fürdas NES, in dem der ferngesteuerte Off-Road-Vehikel kontrolliert. (Quelle: Moby Games)

den „Sit-Down"-Modelle von Out Run eine auf hydraulischen Kolben gelagerte Sitzkonstruktion ersinnt, die sich analog zur Action auf dem Bildschirm bewegt. Ergänzt man nun noch die multiplen Routen des Spiels sowie die Idee, vor einem Rennen den gewünschten Soundtrack wählen zu können, wird schnell klar, warum Out Run zum ultimativen Münzfresser mutiert.

Dank Hang-On und Out Run – das sich über 30.000 Mal verkauft – wird Sega zu dieser Zeit immer mächtiger. Namco ist sich dessen sehr wohl bewusst und kontert 1987 mit Final Lap, dem direkten Nachfolger zu Pole Position 2. Der Clou hier: Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Arcade-Maschinen miteinander verbunden werden. Jedes Kabinett hat Platz für zwei Spieler, was erstmals überhaupt im Genre Duelle für bis zu acht Personen ermöglicht – in diesem Fall auf der legendären Suzuka-Strecke.

Winning Run: Startschuss für die 3D-Ära

Final Lap gilt als weiterer Achtungserfolg, ist rückblickend aber nicht ganz so revolutionär wie Namcos im Dezember 1988 veröffentlichtes Winning Run. Denn Winning Run nutzt Namcos System 21 (Spitzname: Polygonizer): eine kraftvolle Arcade-Platine mit der Fähigkeit, echte 3D-Grafik mit bis zu 60.000 Polygonen darzustellen. Da Namco das Gehäuse mit elektrischen Druckkolben ausstattet und auch das Gameplay dank Hindernissen und gefährlichen Bodenunebenheiten richtig Laune macht, avanciert Winning Run schnell zum neuen Publikumsliebling und läutet obendrein die Ära der polygonbasierten 3D-Rennspiele ein.

Echte 3D-Grafik ist plötzlich in aller Munde und wird schnell von vielen anderen Rennspiel-Entwicklern adaptiert. Allen voran Atari Games, die nur zwei Monate nach Winning Run mit Hard Drivin' um die 3D-affine Kundschaft buhlen und dabei ganz nebenbei eine famose Replay-Kamera einführen, die Unfälle noch einmal spektakulär in Szene setzt. Nicht nur das: Auch der im Genre weit verbreitete „Ghost" lässt sich auf Hard Drivin' zurückführen.

Auf Konsole hingegen setzt Nintendo mit einer Darstellungstechnik namens „Mode 7 Scrolling" neue Pseudo-3D-Akzente. Kurz zur Erklärung: Bei Mode 7 wird eine texturierte Hintergrundebene rotiert, skaliert und teils auch verzerrt, was in einem 3D-ähnlichen Effekt resultiert. Zum eindrucksvollen Einsatz kommt Mode 7 erstmals im Super-Nintendo-Startitel F-Zero, einer weiteren Schöpfung von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, an der auch Kazunobu Shimizu und Takaya Imamura maßgeblich beteiligt sind. F-Zero ist schnell, fordernd und ein Vorbild für alle futuristischen Racer in den Jahren danach, darunter WipeOut (1995) von Psygnosis, Hi-Octane (1995) von Bullfrog, Extreme-G (1997) von Probe Entertainment und Killer Loop (1999) von VCC Entertainment.

Sternstunde der ersten komplexen Simulationen

Während viele anfängliche 3D-Racing-Hits zunächst in der Spielhalle debütieren und erst

1991

Fußtritte bei voller Fahrt: Motorrad-Spiele liegen spätestens seit Electronic Arts' rabiatem Road Rash, das im September 1991 auf dem Mega Drive durchstartet, voll im Trend. (Quelle: Electronic Arts)

1992

Super Mario Kart legt 1992 den Grundstein für alle weiteren Kart-Racer. Verrückte Anekdote: In der japanischen Version schlürfen Bowser und Peach während der Siegerehrung Champagner. Im Westen wird dieses grafische Detail in ein Winken mit den Flaschen geändert. (Quelle: Moby Games)

1992

Die Arcade-Version von Virtua Racing (1992) war technisch so anspruchsvoll, dass die Module der erschienenen Mega-Drive-Fassung mit dem Sega Virtua Processor (SVP) ausgestattet werden mussten. Zum Release kostet das Spiel dadurch 249 D-Mark – mehr als das Mega Drive selbst! (Quelle: Moby Games)

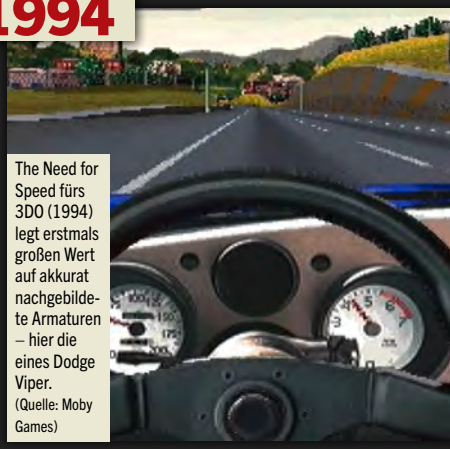
1993

Wie sich eine gute Drift-Mechanik anfühlt, merken Spieler erstmals im Aracde-Automaten Ridge Racer von 1993. Tipp für Retro-Fans: Wer in der PlayStation-Fassung alle Gegner des Galaxian-Minispiels besiegt, erhält acht weitere Fahrzeuge. (Quelle: Moby Games)

1994

Wettrenn-Wahnsinn zwischen Weinflaschen und Suppentellern: Micro Machines 2: Turbo Tournament gilt als einer der besten Multiplayer-Top-Down-Racer der 90er. (Quelle: Moby Games)

1994



The Need for Speed fürs 3DO (1994) legt erstmals großen Wert auf akkurat nachgebildete Armaturen – hier die eines Dodge Viper. (Quelle: Moby Games)

dann für andere Systeme umgesetzt werden, setzt der aufstrebende Publisher Electronic Arts bei seinen Racing-Titeln zu jener Zeit als Start-Plattform bevorzugt auf den immer potenter werdenden PC. Vorzeigespiel für dieses System ist damals Indianapolis 500: The Simulation (1989). Mit viel Herzblut entwickelt von der Papyrus Design Group aus Watertown nahe Boston, macht Indianapolis 500: The Simulation seinem Untertitel zum Launch alle Ehre. Ob Benzinmenge, Reifendruck, Aufhängung und so weiter – alles lässt sich haarklein konfigurieren, wirkt sich aufs Fahrverhalten aus und zwingt Spieler, mit Bedacht vorzugehen. Nicht zuletzt, weil auch ein erstes, wenn auch einfaches Schadensmodell zum Einsatz kommt. Indy 500 hievt den Simulationsgedanken erstmals auf ein ganz neues Level und findet in den Folgejahren immer neue Nachahmer.

Der wohl einflussreichste heißt Formula One Grand Prix. Das Spiel aus der Feder von REVS-Entwickler Geoff Crammond erscheint im Januar 1992 für MS-DOS-PCs und entpuppt sich als Paradies für Simulations-Enthusiasten. Sie freuen sich unter anderem über brillante Ideen wie einen Rückspiegel, Wiederholungen mit wechselnden Kameraperspektiven, eine extrem präzise Zeitmessung und sechs praktische Fahrhilfen, wie etwa eine eingeblendete Ideallinie oder einen Bremsassistenten. Aber auch der Umfang spricht eine deutliche Sprache: Gab es in Indy 500 gerade einmal eine nachgebildete Strecke, sind es hier bereits alle 16 internationalen Kurse des F1 Grand Prix von 1991. Kurz gesagt: Formula One Grand Prix ist ein Kracher und wird zum Langzeit-Favoriten, dem Publisher MicroProse insgesamt drei viel beachtete Fortsetzungen spendiert.

Zwei Monate nach dem Launch von Formula One Grand Prix bringt auch Sega einen weiteren Hit-Kandidaten in Stellung. Die Rede ist von Yu Suzukis Virtua Racing, das gleich in mehreren Punkten neue Maßstäbe setzt. So können Piloten erstmals auf Knopfdruck zwischen vier verschiedene Kameraperspektiven wechseln und ihren Boliden mit einem wirklich guten Force-Feedback-Lenkrad um die Kurven scheuchen. Wer die Deluxe-Fassung spielt, genießt die famos dargestellte 3D-Action gar auf dem ersten 16:9-Arcade-Bildschirm der Welt und erlebt, wie sich am Sitz montierte Airbags aufblasen, wenn man Kurven fährt oder stark bremst. Plus: Acht-Spieler-Unterstützung gehört bei allen Versionen ebenso zum guten Ton wie ein sogenannter Live Monitor, der nicht spielenden Zuschauern eine Art kommentierte Live-Übertragung des Geschehens präsentiert. Virtua Racing gilt als Riesenerfolg für Sega und wird 1994 fürs Sega Genesis sowie das 32X portiert, 1995 dann auch für den Saturn.

Mario Kart: Die Mutter aller Fun-Racer

Aber zurück ins Jahr 1992. Ein weiterer Sprössling dieses wahrlich prägenden Jahrgangs ist Super Mario Kart. Ursprünglich als Kart-Rennspiel mit Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus konzipiert

Foto: vska, 123RF.de

2005

Mit dem Online-optimierten Forza Motorsport gelingt es Microsofts Turn 10 Studios 2005, die langjährige Vorherrschaft von Sonys Gran Turismo infrage zu stellen. (Quelle: Microsoft)

2006

Das im September 2006 erschienene Test Drive Unlimited von Eden Games kombiniert erstmals eine offene Welt mit einem nahtlos integrierten Online-Multiplayer und ebnet damit den Weg für spätere Open-World-Racer wie beispielsweise Burnout Paradise (2008) oder Forza Horizon (2012). (Quelle: Eden Games / Atari)

1995

Ein Hoch auf die Schotterpiste: Sega Rally Championship simuliert 1995 erstmals, wie sich unterschiedliche Bodenbeläge auf das Fahrzeug-Handling auswirken. (Quelle: Moby Games)

1997

Gran Turismo wird ab 1997 zum Marktführer in Sachen realistische Konsolen-Rennspiele. Teil sieben ist für 2022 geplant und soll – Zitat Kazunori Yamauchi – „eine Kombination aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden – eine komplette Form von Gran Turismo". (Quelle: Moby Games)

1999

Segas Crazy Taxi mischt im Februar 1999 Japans Arcade-Szene mit einem erfrischenden Konzept auf: Als Taxifahrer gilt es, auf einer von San Francisco inspirierten Karte Passagiere schnellstmöglich von A nach B zu befördern. Anfang 2000 folgt die gelungene Dreamcast-Umsetzung. (Quelle: Moby Games)

(der Nintendos F-Zero bekanntlich fehlte), merken Produzent Shigeru Miyamoto und sein Team schnell, dass sich die Karts beim Überholen viel zu sehr ähneln. Um für mehr optische Abwechslung zu sorgen, muss probeweise das Konterfei von Mario herhalten. Ein cleverer Schachzug, der so gut ankommt, dass schon bald sieben weitere Figuren aus dem Mario-Universum als spielbare Charaktere auftauchen – jeder mit individuellen Vor- und Nachteilen. Garniert wird der kunterbunte Racing-Spaß mit 20 Strecken, acht Power-ups, vier Battle-Mode-Arenen und einer charmanten Optik auf Basis der bewährten Mode-7-Technik, die hier einen Zusatzprozessor auf dem Spielmodul erfordert. Doch der Aufwand macht sich bezahlt: Super Mario Kart verkauft sich knapp 8,76 Millionen Mal und liefert den Beweis, dass Mario und seine Rasselbande auch außerhalb des Jump'n'Run-Genres perfekt harmonieren. Damit nicht genug: Es legt den Grundstein für das gesamte Kart-Racing-Genre, das bis heute von einer Vielzahl von Entwicklern beackert wird.

Namco wiederum ruht sich Anfang der 90er ebenfalls nicht auf seinen Lorbeeren aus und bringt 1993 Ridge Racer an den Start – ein Arcade-Spiel, das Japans Fahrzeug-Enthusiasten-Szene umgarnt und mit einer fantastischen Drift-Mechanik sowie einem famosen Soundtrack überzeugt. Die eigentliche Sensation ist allerdings die pünktlich zum PlayStation-Launch am 03. Dezember 1994 erhältliche Konsolen-Umsetzung: Ridge Racer fängt die Faszination des Arcade-Originals hervorragend ein und gewährt Sonys gerade gestarteter Heimkonsole einen unglaublichen Popularitätsschub.

Zugegeben, grafisch macht Ridge Racer eine gute Figur. Mit der Präsentation des im März 1994 gestarteten Daytona USA von Sega kann es jedoch nicht mithalten. Optimiert für Segas Model 2 Arcade-Platine, können 3D-Fans hier erstmals mit 60 Bildern pro Sekunde bei aktivem Texture Mapping und Textur Filtering über den Daytona International Speedway brettern und dabei ihr Können im Umgang mit einer minutiös ausbalancierten Drift-Mechanik unter Beweis stellen.
Wer nun aber dachte, Sega, Namco und Nintendo würden Mitte der 90er-Jahre den Markt mit ihren Rennspiel-Hits unter sich aufteilen, der irrt. Denn auch Electronic Arts hat zu diesem Zeitpunkt ein neues Ass im Ärmel: Gemeint ist Need for Speed, das in Zusammenarbeit mit dem US-Automobilmagazin Road & Track entsteht und Autonarren aufgrund seiner Detailverliebtheit umgehend ein Grinsen ins Gesicht zaubert, zunächst auf dem 3DO (1994), dann auf dem PC (1995). Angefangen bei rasant geschnittenen Videoclips und detaillierten Audiokommentaren zu jedem der acht lizensierten Sportwagen über opulent designte Strecken und solider KI bis hin zu Verfolgungsjagden mit der Polizei und einer akkuraten Fahrphysik wird hier einiges geboten. In der Windows-Version gibt's später zudem noch mehr Strecken, DirectX2-Unterstützung und einen Netzwerk-Modus. Lohn der Mühe? Gute Wertungen

2010

Wer in Split/Second: Velocity gut fährt und Stunts ausführt, füllt eine Power-Play-Leiste, die dann die Manipulation der Umgebung gestattet und beispielsweise Explosionen auslöst. Trotz eines Metacritic-Schnitts von 84 von 100 Punkten gilt das Spiel als kommerzieller Misserfolg. (Quelle: Black Rock Studios / Disney)

2014

Erst das Fahrgefühl, dann der Rest. Mit dieser Designphilosophie wurde Assetto Corsa, das im Dezember 2014 die Early-Access-Phase verließ, zum Hit auf Steam. (Quelle: Kunos Simulazioni / 505 Games)

2014

In Ubisofts The Crew rast man kreuz und quer durch eine herunterskalierte Version der USA. Eine Echtzeit-Spritztour von der Ostküste zur Westküste dauert etwa 45 Minuten. (Quelle: Ubisoft)

2018

VR verleiht Rennspielen einen neuen Kick. Titel wie die WipeOut Omega Collection (2018, PSVR) machen dies besonders deutlich. (Quelle: Sony)

und starke Verkäufe. Bis die Reihe so richtig an Fahrt aufnimmt, dauert es jedoch noch bis zum Erscheinen von Need for Speed 3: Hot Pursuit im Jahr 1998.

Gran Turismo gibt Vollgas

In der zweiten Hälfte der 90er findet dann eine zunehmende Diversifizierung des Genres statt. Während Nintendo mit Mario Kart 64 dank kreativer 3D-Strecken und Vier-Spieler-Splitscreen-Modus einen weiteren Volltreffer landet, setzt Sony mit dem von Polys Entertainment (später Polyphony Digital) entwickelten Gran Turismo am 13. Mai 1997 zu einem Überholmanöver an, das selbst Veteranen der Branche staunen lässt. Denn Gran Turismo leistet sich so gut wie keine Schnitzer, sieht toll aus, steuert sich aufgrund grandioser Anpassung an Sonys brandneuen DualShock Controller extrem präzise, begeistert mit einem gigantischen Fuhrpark (140 Autos!) und bietet eine ungeahnte Langzeitmotivation. Letztere ist vor allem auf den „Gran Turismo"-Modus zurückzuführen, in dem Spieler Fahrprüfungen absolvieren, um Lizenzen zu ergattern, die sie dann wiederum an Events teilnehmen lassen.

Historisch gesehen ist Gran Turismo ein Meilenstein und für einige Kritiker sogar eines der besten Videospiele aller Zeiten. Aber auch ein Projekt, das Spieldirektor Kazunori Yamauchi alles abverlangt und an seine Grenzen bringt. „Es dauerte fünf Jahre", so Yamauchi gegenüber autoweek.com. „In diesen fünf Jahren konnten wir kein Ende sehen. Ich wachte in der Arbeit auf und ging in der Arbeit zum Schlafen. Es wurde kalt, also wusste ich, dass es Winter sein musste. Ich war schätzungsweise nur vier Tage im Jahr Zuhause." Was Yamauchi damals noch nicht ahnt: In den Folgejahren wird Gran Turismo mit 10,85 Millionen Exemplaren zum meistverkauften PlayStation-1-Spiel überhaupt und zementiert den Pfad für eine Marke, die sich mittlerweile über 80,4 Millionen Mal (Stand 2019) verkauft hat.

Dass auch Rallye-Simulationen in der Branche eine dauerhafte Daseinsberechtigung haben, beweisen derweil die britischen Rennspiel-Cracks von Codemasters. Inspiriert vom zunächst für Spielhallen entworfenen Genre-Großvater namens Sega Rally Championship (1994), Milestones Screamer Rally (1997) und zum Teil auch Nintendos Wave Race 64 (1996), sorgt Colin McRae Rally ab 1998 für realistisches Rallye-Feeling in sieben offiziellen Szenarien. Allein im ersten Jahr macht Codemasters Umsätze von 30 Millionen Euro. Genug, um bereits im Juli 2000 den noch besseren Nachfolger Colin McRae Rally 2.0 abzuliefern und die Serie endgültig zu etablieren.

Wer kurz vor der Jahrtausendwende an Rennspiele denkt, der hat in erster Linie Titel im Kopf, bei denen Spieler einer in sich abgeschlossen Strecke folgen oder Punkt-zu-Punkt-Rennen absolvieren. Dank fortschreitender Technik wird diese Grundstruktur jedoch schon bald auf immer neuem Wege aufgebrochen. Paradebeispiel hierfür ist das von den Angel Studios entwickelte PC-Spiel Midtown Madness: Angesiedelt in einer Nachbildung von Chicago, tobt man sich hier in verschiedenen Solo- und Multiplayer-Modi mit insgesamt zehn Fahrzeugen aus, darunter auch ein Stadtbus sowie ein Lastwagen. Das Besondere dabei: Da das virtuelle Chicago frei befahrbar ist, muss man sich nicht zwingend an die vom Spiel vorgegebene Route halten.

Rasen in opulenten Welten

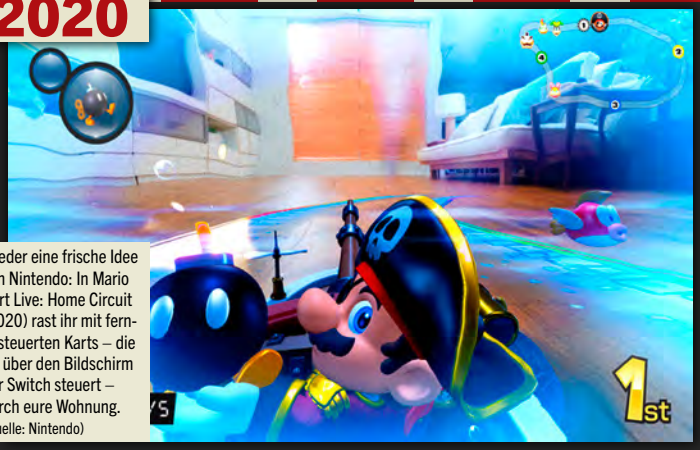
Kurz darauf dürfen dann auch Konsoleros dieses neue Freiheitsgefühl genießen. Zunächst in Driver von Reflections Interactive, das am 25. Juni 1999 erscheint und gleich vier offene Schauplätze bietet: Miami, San Francisco, Los Angeles und New York. Dann unter anderem in Midnight Club: Street Racing (Oktober 2000), für das die Angel Studios New York und London mit großem Aufwand als offene Welt anlegen – jede Menge bekannte Sehenswürdigkeiten inklusive. Wichtig aus spielhistorischer Sicht: Obwohl Midtown Madness und Midnight Club Open-World-Racer salonfähig machen, geht das Prädikat für das erste Open-World-Rennspiel bereits 1986 an Turbo Esprit für den ZX Spectrum. Schon hier kann man sich hinter das Steuer eines Lotus Esprit klemmen und als Cop auf Gangster-Jagd gehen. Und wo wir gerade schon beim Lotus Esprit sind, wollen wir noch kurz die vor allem auf Amiga und Atari ST sehr beliebte Lotus-Trilogie vom britischen Studio Magnetic Fields erwähnen, die zwischen 1990 und 1992 mit flotter Pseudo-3D-Grafik und toller Spielbarkeit punktet.

Schöner, größer, Online

Aber zurück in die 2000er-Jahre: In der ersten Dekade des neuen Millenniums machen praktisch alle Rennspiel-Subgenres und bereits etablierte Racing-Serien eine kontinuierliche Evolution durch, sowohl technisch als auch spielerisch. Beispiel Gran Turismo: Besteht im ersten und zweiten Teil noch jedes Fahrzeug aus zirka 300 Polygonen, wächst diese Ziffer in Gran Turismo 3: A-Spec (PS2, 2001) bereits auf etwa 10.000 an. Im fünften Teil (PS4, 2010) stemmt die Engine bei Premium-Fahrzeugen dann schon knapp 500.000 Polygone.

Mit dem Release von Microsofts erster Xbox im Jahr 2001 erlebt das Genre zudem einen massiven Online-Boom. Sei es nun Midtown Madness 3 (Juni 2003), Midnight Club 2 (Juni 2003), Project Gotham Racing 2 (November 2003), RalliSport Challenge 2 (Mai 2004), Burnout: Takedown (September 2004) oder Need for Speed: Underground 2 (Novem-

2020



Wieder eine frische Idee von Nintendo: In Mario Kart Live: Home Circuit (2020) rast ihr mit ferngesteuerten Karts – die ihr über den Bildschirm der Switch steuert – durch eure Wohnung. (Quelle: Nintendo)

2021

Ein Hit unter Off-Road-Fans: In SnowRunner (2021) von Saber Interactive geht's darum, sich mit verschiedenen Fahrzeugen einen Weg über unwegsames Terrain zu bahnen. (Quelle: Saber Interactive)

ber 2004) – Multiplayer-Modi gehören seither zum guten Ton.

Der nächste, ab November 2005 mit der Xbox 360 vollzogene Generationswechsel führt diesen Trend konsequent fort und ebnet Open-World-Rennspielen mit nahtlos integrierter Online-Komponente den Weg. Vor allem drei Titel leisten diesbezüglich Pionierarbeit. Den Anfang macht 2006 Test Drive Unlimited von den französischen Eden Games, das Spieler auf die hawaiianische Insel O'ahu entführt und mit knapp 1.600 Kilometern befahrbarer Straße konfrontiert. Wissenswert in diesem Zusammenhang: Ein Jahr nach dem Release des Spiels gründen die Eden-Games-Mitarbeiter Ahmed Boukhelifa, Stéphane Beley and Emmanuel Oualid – ebenfalls in Lyon – Ivory Tower und beginnen für Ubisoft mit den Arbeiten an The Crew.

Weitere Open-World-Pionierarbeit haben wir Burnout Paradise (2008) von Criterion Games aus Guildford und natürlich Forza Horizon (2012) von Playground Games aus dem ebenfalls britischen Royal Leamington Spa zu verdanken. Speziell Letzteres schart schnell eine immer größere Community um sich und schafft es mit jedem neuen Teil, eine ordentliche Schippe draufzulegen. Mal mit dynamischem Wetter wie in Forza Horizon 2, mal mit Australien als Szenario und einer Vier-Spieler-Koop-Kampagne in Forza Horizon 3 und mal mit regelmäßigen Jahreszeitwechseln, die die Fahrerfahrung in vielerlei Hinsicht beeinflussen wie in Forza Horizon 4.

Genreprägend ist ferner Forza Motorsport von Microsofts Turn 10 Studios. Auch hier punkten die simulationsvernarrten Entwickler rund um Kreativdirektor Dan Greenawalt in schöner Regelmäßigkeit mit pfiffigen Ideen. In Teil eins von 2005 führt man zum Beispiel ein System ein, das das optische Individualisieren der Fahrzeuge auf mehreren grafischen Ebenen erlaubt.

In Teil vier (2011) darf man jedes der 500 (!) Fahrzeuge im AutoVista-Modus in nie gekannter Detailpracht bewundern und mit Teil fünf von 2013 wird die sogenannte Drivatar-KI integriert: ein Cloud-unterstützter KI-Algorithmus, der Online-Mitspieler analysiert und ihr Verhalten für KI-Fahrzeuge übernimmt.

Sehr viel geleistet fürs Genre hat in den letzten Dekaden darüber hinaus die Truppe von Codemasters. Mit Colin McRae: Dirt etablieren die Briten 2007 die hauseigene, über die Jahre immer leistungsstärker werdende Ego-Engine (die mittlerweile 24 weitere Rennspiele antreibt). Race Driver: Grid (2008) zeigt der Racing-Welt, wie man Einsteiger mit einer praktischen (und seither häufig kopierten) Rückspulfunktion bei Laune hält. Und spätestens seit F1 2010 hat die heißbegehrte Formel-1-Lizenz – nach zahlreichen Entwicklerwechseln – endlich wieder eine feste Heimat.

Keine Frage, Studios wie 10 Turn, Codemasters, Criterion, Milestone, Polyphony Digital oder Playground Games zählen zu den Platzhirschen im Genre. In den letzten 15 Jahren haben sich jedoch noch einige andere Entwickler einen guten Ruf erkämpft. Die 2009 gegründeten Slighty Mad Studios aus London etwa, Macher von Need for Speed: Shift und des ursprünglich via Crowdfunding gestarteten Project Cars. Oder Kunos Simulazioni: Mit Büros direkt an der Rennstrecke Autodromo Vallelunga nahe Rom, zählen die Italiener heute dank der in enger Zusammenarbeit mit der Community entwickelten Assetto-Corsa-Reihe zu einer der Topadressen in Sachen Sim-Racing.

Nicht unterschlagen möchten wir darüber hinaus Nadeo aus Paris und Bugbear aus Helsinki. Während die Franzosen seit 2003 mit immer neuen Inkarnationen ihres Dauerbrenners Trackmania überraschen, der kreativen Streckenbau und schwindelerregende Online-Rennen auf motivierende Weise verbindet, haben sich die Finnen mit Verschrottungsorgien wie der FlatOut-Reihe (seit 2004) und zuletzt Wreckfest (2018) einen Namen gemacht.

Blick in die Glaskugel

Und wie wird sich die Rennspiel-Szene in Zukunft weiterentwickeln? Ein wichtiger Trend ist zweifelsohne der noch intensivere Einsatz von Photogrammetrie – Verfahren zur Erzeugung nahezu fotorealistischer Grafiken. Das in Mexiko angesiedelte, für Anfang November 2021 geplante Forza Horizon 5 geht diesen Weg und sieht damit wahrlich atemberaubend aus. Aber auch Forza Motorsport 8 soll exzessiven Gebrauch von Photogrammetrie machen. Ein weiterer Trend dürfte die verstärkte Einbindung von VR werden. Viele namhafte Rennsimulationen – wie etwa Assetto Corsa Competizione, Dirt Rally 2.0, Gran Turismo Sport, iRacing, rFactor 2 oder Project Cars 2 – unterstützen Virtual Reality bereits. Sobald Sony sein PSVR-2-Headset veröffentlicht (voraussichtlich 2022), könnte der gesamte Sektor jedoch noch mal einen deutlichen Schub bekommen.

Und dann wäre da noch die experimentierfreudige Indie-Szene. Sie scheint jüngst ihre Liebe zu Retro-Rennspielen neu entdeckt zu haben. Egal, ob Hotshot Racing (das verblüffend an Virtua Racing und Daytona USA erinnert), Inertial Drift (kombiniert die Driftorgien aus Namcos Ridge Racer Type 4 mit der Cel-Shading-Optik von Capcoms Auto Modellista) oder Art of Rally (das den Style von Colin McRae Rally mit der Top-Down-Perspektive aus Micro Machines verschmilzt) – aktuelle Indie-Projekte sprühen vor Spielwitz und Nostalgie und dürften in Zukunft noch mehr Nachahmer finden.

Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

20 JAHRE GAME-CUBE

NINTENDOS KLEINER WÜRFEL FEIERT GEBURTSTAG

Schon 20 Jahre ist es nun her, dass Nintendo die Würfelkonsole auf den Markt brachte. Wir blicken zurück auf die Geschichte des Nintendo-64-Nachfolgers!

Die Älteren unter euch erinnern sich: Bis 1995 schien Nintendo im hart umkämpften Konsolenmarkt unschlagbar zu sein. Mit der 8-Bit-Konsole NES und dem 16-Bit-Nachfolger Super Nintendo etablierten sich die Japaner schnell als feste Größe und profitierten maßgeblich von einer herausragenden Spielebibliothek – angeführt von genialen Eigenproduktionen wie Super Mario Bros. oder The Legend of Zelda und garniert mit exzellenten Third-Party-Titeln von Konamis Castlevania bis zu Mega Man von Capcom.

Viele waren sich sicher, dass der Siegeszug mit dem Nintendo 64 locker fortgeführt werden würde. Allerdings stellte sich dies als Trugschluss heraus: Nintendo gab sich viel zu selbstsicher, verlangte von fremden Spieleentwicklern nach wie vor hohe Lizenzgebühren und sollte das Festhalten an der teuren Modultechnologie bitter bereuen. Spätestens als langjährige Partner wie Enix oder Squaresoft die Seiten wechselten und ihre Rollenspiel-Hitserien wie Dragon Quest und Final Fantasy lieber für die erste Playstation veröffentlichten, stand Sony plötzlich als Sieger der fünften Konsolengeneration fest.

Nintendo ließ sich von dem Rückschlag jedoch nicht unterkriegen und stellte die Weichen für die nächste Hardware voll auf Angriff. Zunächst bekannt unter dem Projektnamen Dolphin, sollte der Gamecube in jedweder Hinsicht überzeugen: durch Technik, Preis und natürlich exklusive Spielekracher.

Alles im Griff

Schaut man sich die Geschichte der Videospielkonsolen seit der Jahrtausendwende genauer an, dann fällt vor allem eines auf: Die Geräte wurden immer größer und immer wuchtiger. Nur Nintendo driftete anno 2001 mit dem Gamecube in eine völlig andere Richtung, ganz nach dem Motto: praktisch, quadratisch, gut!

Bereits die Form des Gamecubes wirkte höchst ungewöhnlich: Die Nintendo-Designer hatten sich für einen kleinen, würfelförmiger Kasten entschieden, den man dank seines breiten Tragegriffs kinderleicht heben konnte. Öffnete man die Klappe in der Gehäusemitte, dann offenbarte sich ein kleines Laufwerk. Darin fanden weder CDs noch DVDs Platz, stattdessen schlummerten die Spiele auf winzigen Game-Disc. Eine solche Disc war im Prinzip eine Miniatur-DVD, die mit 1,46 Gigabyte Speicherkapazität knapp ein Drittel einer gewöhnlichen Single-Layer-DVD fassen konnte. Klar, sie stellte durchaus einen technischen Fortschritt gegenüber der altbackenen Modultechnologie des Nintendo 64 dar, da sie aufgrund der geringeren Produktionskosten niedrigere Spielepreise ermöglichte. Nichtsdestotrotz war die Wahl des Mediums abermals ein strittiges Thema: Nintendo

Quelle: Skip Ltd. / Medienagentur plassma

Der Gamecube war wie geschaffen für ein quirlig-bizarres Action-Adventure wie Chibi-Robo!, in dem ihr als Miniatur-Roboter ein ganzes Haus unsicher macht.

wollte weiterhin sein eigenes Süppchen kochen – allen voran, um Raubkopien bestmöglich einzudämmen. Jedoch sah der potenzielle Käufer der Konsole darin keinen Vorteil und war ganz im Gegenteil eher von der Playstation 2 angetan, die frei Haus Film-DVDs abspielen konnte.

Mindestens genauso eigenwillig mutete der Gamecube-Controller an, der auf den ersten Blick aufgrund seiner bunten Farbgestaltung eher unangenehm auffiel. Das Gehäuse orientierte sich an der Konsole und glich einem matten Indigo. Der große, zentrale A-Knopf war türkis gefärbt, der kleine B-Knopf links daneben hingegen knallrot. Drumherum waren noch ein paar hellgraue Buttons sowie eine digitale und zwei analoge Schultertasten platziert.

Die Steuerkreuze entsprachen ebenfalls nicht der gängigen Norm: Auf der linken Seite „klebten“ ein Analog-Stick und darunter ein Digi-Kreuz, die im Vergleich zu einem Playstation-Controller kleiner wirkten. Rechts unterhalb der Tasten erstrahlte ein weiterer Stick in knalligem Gelb. Er fühlte sich aufgrund seiner Noppenform bewusst anders an und nahm bei vielen Spielen eine Sonderrolle ein – beispielsweise, um durch Menüs zu schalten oder die Kamera zu justieren.

Allgemein war die Ergonomie des Controllers bemerkenswert: Er fühlte sich leicht und aufgrund seiner vielen Rundungen schön geschmeidig an. Die analogen Schultertasten waren so groß, dass man seine Zeigefinger in ihre Mulden legen konnte. Zudem ließen sie sich unterschiedlich stark drücken, was einige Spiele wie Super Mario Sunshine (2002) beispielsweise zur Handhabung der Wasserspritze ausnutzten.

Anders ausgedrückt: Alles zusammengenommen haben wir den Controller wirklich in sehr guter Erinnerung, obwohl er eigentlich potthässlich war und rein optisch an billiges Kinderspielzeug denken ließ.

Quelle: Amusement Vision / Medienagentur plasma

F-Zero GX zählte zu den besten Automatenumsetzungen, die der Gamecube zu bieten hatte.

Ein holpriger Start

Nintendo hatte oft ein glückliches Händchen mit den Launch-Titeln seiner Konsolen, Super Mario und The Legend of Zelda sei Dank. Doch erneut erwies sich der Gamecube als Ausnahme: Die ersten Spiele für den Würfel waren zwar alles andere als schlecht, aber auch irgendwie nicht das, was sich viele Nintendo-Fans vorgestellt hatten.

In Japan ging die Konsole am 14. September 2001 und mit gerade mal drei Spielen in den Verkaufsstart: Luigi’s Mansion, Wave Race: Blue Storm und Super Monkey Ball. Ersteres sollte Marios Bruder vom Sidekick zum Systemseller befördern, was jedoch nicht gelang. Die Fans wollten lieber mit Mario wie üblich von Plattform zu Plattform hüpfen, anstatt ein ganzes Abenteuer lang mit Staubsauger und einem ängstlichen Luigi auf Geisterjagd zu gehen.

Wave Race entpuppte sich als ebenso hübsches wie gut spielbares Jet-Ski-Rennspiel, das aber nicht denselben Wow-Faktor erzeugte wie der technisch revolutionäre N64-Vorgänger. Und Super Monkey Ball? Nun, es war Segas erstes Spiel für eine stationäre Nintendo-Konsole, nachdem der langjährige Konkurrent den kommerziellen Misserfolg seiner eigenen Konsole namens Dreamcast eingestehen musste. Wie gesagt: Das sind alles gute Spiele … aber eben kein Super Mario Bros. (1985) oder Super Mario World (1990)! Während wir Europäer noch bis Mai 2002 warten mussten, kam der Gamecube am 18. November 2001 nach Nordamerika und wurde dort vom ersten Tag an mit deutlich mehr Software versorgt. Neben 08/15-Sportspielen wie Madden NFL 2002 oder NHL Hitz 20-02 sorgte vor allem Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader von Factor 5 für Furore. Der Nachfolger des N64-Hits nutzte die Stärken der Konsole konsequent aus und zählte bis zum Ende der Gamecube-Ära zu den technisch besten Spielen für den Konsolen-Kubus.

Nur wenige Wochen später folgte mit Super Smash Bros. Melee das kommerziell erfolgreichste Gamecube-Spiel. Und ganz nebenbei überraschte Nintendo mit zwei brandneuen Projekten, namentlich Pikmin und Animal Crossing. Ersteres war eine Mischung aus Strategie- und Puzzlespiel, in dem man ein kleines Astronautenmännchen über einen fremden Planeten dirigierte und Dutzende von Pikmins befehligte. Diese konnten im Team allerlei Aufgaben erledigen, darunter dicke Steine verschieben oder größere Gegner verprügeln.

Animal Crossing hingegen debütierte Anfang 2001 auf dem Nintendo 64 und erschien acht Monate später in einer technisch aufgebohrten Umset-

Quelle: Nintendo / Medienagentur plasma

In The Legend of Zelda: Four Swords Adventures konnte man bis zu vier Game-Boy-Advance-Handhelds an den Gamecube anschließen.

Quelle: Nintendo / Medienagentur plasma

Im Gegensatz zu den Vorgängern steuerte man in Mario Kart: Double Dash!! stets ein Zweier-Team anstatt eines einzelnen Charakters. Welche Items man erhielt, hing von der Fahrer- und Mitfahrerwahl ab.

zung für den Gamecube. Leider mussten interessierte Spieler außerhalb Japans eine ganze Weile warten, bis sie die innovative Social-Simulation ausprobieren durften: Animal Crossing wurde ein Jahr später in den USA und sogar erst ab 2004 auch in Europa verkauft.

Ungeachtet dessen hatte Nintendo von Anfang an einige Titel im Gepäck, die sowohl die Vorzüge der Hardware demonstrierten als auch die fortführende Kreativität des Entwicklers unter Beweis stellten. Und dennoch fühlte sich das Lineup merkwürdig unspektakulär an, eben weil große Namen wie Mario oder Zelda fehlten.

Zurück zu den Wurzeln

Natürlich blieb dieses Defizit nicht auf Dauer bestehen: Ab 2002 folgten viele der heiß herbeigesehnten Fortsetzungen, wobei Nintendo ungewöhnlich viel Mut für neue Konzeptideen aufbrachte und dabei nicht immer auf Gegenliebe stieß.

So sorgte beispielsweise The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002) aufgrund seines Cel-Shading-Grafikstils für Kontroversen; einige Lästermäuler verunglimpften das Action-Abenteuer gar als „Celda“. Protagonist Link ähnelte schließlich einem kleinen Jungen in einem grünen Schlafanzug anstatt einem mutigen Helden, der die Prinzessin aus den Klauen des bösen Ganon rettet. Mario wiederum bekam in Super Mario Sunshine (2002) die bereits erwähnte Wasserspritze verpasst, die er zur Säuberung der sonnenüberfluteten Insel Delfino benötigte. Das Gadget ermöglichte einerseits ein komplexes Leveldesign, das sich gekonnt von der altbekannten Hüpferei abhob, und opferte andererseits dank einer relativ komplexen Steuerung die Zugänglichkeit der Vorgänger.

Selbst so etwas Simples wie das futuristische Rennspiel F-Zero GX (2003) kam nicht ohne Kritik weg, weil die aus der Spielhalle portierte Arcade-Umsetzung bei den Spielern aufgrund eines sehr hohen Schwierigkeitsgrades für reihenweise Wutanfälle sorgte.

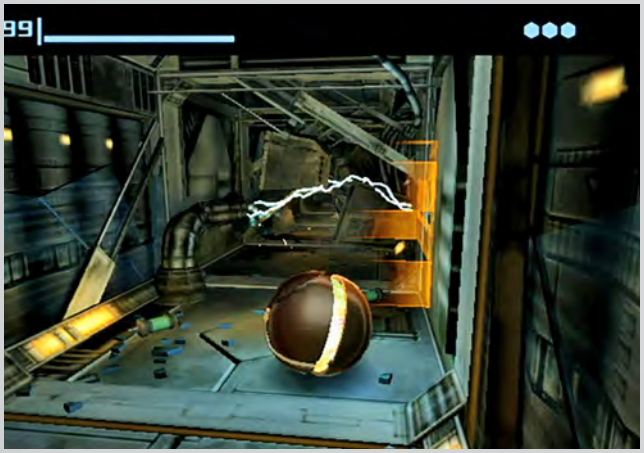
Interessanterweise gewannen alle genannten Spiele zunehmend an Reputation, je länger sie auf dem Markt verweilten. Gerade The Wind Waker wird heute mehr denn je gefeiert – und zwar wegen seines Grafikstils, der sich nämlich dank hervorragender Animationen als zeitlos herausstellen sollte.

Rückwirkend beschleicht uns jedenfalls das Gefühl, dass viele Top-Titel aufgrund vernachlässigbarer Kleinigkeiten oder gar ungewohnten Neuerungen zu Unrecht harsch kritisiert wurden. Auch andere Hit-Fortsetzungen wie das Taktik-Rollenspiel Fire Emblem: Path of Radiance (2005) hätten Nintendos Erfolgszug eigentlich voll in Fahrt bringen müssen. Doch insgeheim kämpfte der Entwickler noch mit einem anderen Problem: einer Verschiebung der Spielerdemografie.

Kinderkram unerwünscht

Um die Jahrtausendwende stieg langsam, aber sicher die Anzahl an erwachsenen Spielern – nicht zuletzt, weil inzwischen auch die treuesten Super-Nintendo-Fans die Volljährigkeit erreicht hatten. Entsprechend wuchs bei ihnen der Wunsch nach Werken mit komplexen Geschichten und expliziter Gewaltdarstellung, woraufhin wiederum Klassiker wie das Stealth-Epos Metal Gear Solid (1998), der clevere Ego-Shooter Half-Life 2 (2004) oder aus-

Quelle: Retro Studios / Medienagentur plasma



Egal, wie sehr sich die Metroid-Serie im Laufe der Jahrzehnte veränderte: Auch in Metroid Prime war es möglich, sich in eine handliche Kugel zu verwandeln.

Quelle: Nintendo / Medienagentur plasma

Alles hört auf euer Kommando! Die niedlichen Pikmins dienten sowohl zum Lösen von Rätseln als auch zum Bekämpfen großer Gegner.

ufernde Open-World-Erlebnisse à la Grand Theft Auto 3 (2001) entstanden sind.

Gleichzeitig rächten sich die eigenwillige Hardware-Architektur des Gamecubes und das eingeschränkte Volumen des Datenträgers, was wiederum Umsetzungen von größeren Blockbuster-Titeln erschwerte. Anders ausgedrückt hatte der Gamecube zwar rein technisch betrachtet einiges auf den Kasten, um ihn richtig auszureizen, benötigte es jedoch eine spezifische Programmierung. Die Konsequenz: Einige plattformübergreifende Hits wie Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast (2002) oder Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004) sahen im Vergleich zu den Playstation-2- und Xbox-Versionen deutlich schwächer aus und litten unter einer stotternden Framerate oder weniger detaillierten Texturen.

Nintendo selbst sah sich nicht imstande, diese immer größer werdende Lücke aufzufüllen. Stattdessen suchte der Hersteller nach externen Entwicklern, die den Gamecube mit exklusiven Spielen versorgen und somit gezielt die Hardware ausnutzen konnten.

Eines der besten Beispiele für solch eine Kooperation war das fabelhafte Metroid Prime (2002) von den Retro Studios. Im Vorfeld waren einige Spieler eher skeptisch und dachten sich: „Noch ein 2D-Klassiker, der krampfhaft auf 3D getrimmt wird? Nein, danke!" Diese Vorbehalte wurden durch vergleichbare Fortsetzungen wie Castlevania 64 (1999) oder Indiana Jones und der Turm von Babel (1999) geschürt, die viele Fans der jeweiligen Serien bitter enttäuschten.

Zum Glück sollte Metroid Prime nahezu alle Kritiker eines Besseren belehren und sämtliche Vorurteile dank extrem hoher Wertungen, zahlreichen Spiel-des-Jahres-Preisen sowie einer regen Mund-zu-Mund-Propaganda regelrecht ausradieren. Retro Studios hatte das Kunststück geschafft, einen der besten Sidescroller aller Zeiten – Super Metroid von 1994 – geschickt in ein Ego-Shooter-ähnliches Korsett zu pressen. Allein das Spielgefühl war dank der hervorragenden Nutzung des Gamecube-Controllers derart gelungen, dass sogar die Platforming-Passagen bestens funktionierten.

Ansonsten wäre der Gamecube eigentlich prädestiniert für Fans von Horrorspielen gewesen. Eternal Darkness: Sanity's Requiem (2002) wird beispielsweise bis heute als Geheimtipp gehandelt und zehrte im wahrsten Sinne des Wortes an eurer psychischen Gesundheit. War diese verbraucht, dann plagten euch albtraumartige Visionen, in denen beispielsweise der Kopf eurer Spielfigur zerplatzte oder das Spiel einen Absturz vorgaukelte.

Zudem versuchte Nintendo, seine Fans mit Hilfe von Capcom und exklusiven Resident-Evil-Spielen bei Laune zu halten. So erhielt der erste Teil 2002 ein grafisch beeindruckendes Remake, während ein Jahr später das Gamecube-exklusive und im gleichen Stil inszenierte Prequel Resident Evil Zero folgte. Das im Januar 2005 nachgeschobene Resident Evil 4 sorgte indes mit seiner radikalen Neuausrichtung für ein völlig neues Spielgefühl und profitierte wie so viele andere Cube-Hits von der wunderbaren Ergonomie des Controllers.

Die Krux: Alle genannten Horrortitel waren großartig und räumten Höchstwertungen ab, jedoch blieb der erhoffte kommerzielle Erfolg aus. Unterm Strich reichte es einfach nicht, den Gamecube wirkungsvoll als eine Konsole für „Erwachsene" zu vermarkten und die wachsende Zielgruppe an GTA-Spielern zu überzeugen. Das führte schlussendlich zu einem kleinen Eklat, als Capcom ausgerechnet sein viel gepriesenes Resident Evil 4 noch im gleichen Jahr für die Playstation 2 umsetzte. Der Zorn der Nintendo-Fans war so groß, dass sich Regisseur Shinji Mikami öffentlich für seinen „Verrat" entschuldigen musste.

Factor 5 / Medienagentur plasma

Die Planeten im Star-Wars-Spiel Rogue Leader glänzten aufgrund ihrer strahlenden sowie farbenfrohen Umgebung auf dem Gamecube.

Sporadische Lichtblitze und Technik-Goodies

Bereits zwei Jahre nach dem Verkaufsstart des Gamecubes schien klar zu sein, dass Nintendo trotz großer Ambitionen erneut gegen Sony verlieren würde. Dabei überraschte man in regelmäßigen Abständen mit sogenannten Killer-Applications, die allein den Kauf der Konsole rechtfertigten. So gab es das tolle Metal-Gear-Solid Remake mit dem Untertitel Twin Snakes (2004) nur für den Gamecube, während das freakig-bizarre Killer7 (2005) von Entwickler-Ikone Suda51 dank erträglicher Ladezeiten im Vergleich zur technisch missratenen Playstation-Version deutlich besser spielbar war.

Nintendo selbst erschuf sowohl mit Mario Kart: Double

Quelle: Rare / Medienagentur plasma

Starfox Adventures entfernte sich von seinen beiden Vorgängern und schickte den Weltraumfuchs Fox McCloud in ein großes, farbenfrohes Action-Adventure.

Quelle: Nintendo / Medienagentur plasma

Ohne die kongeniale Wasserspritze wäre Super Mario Sunshine vielleicht einfach „nur" ein weiteres Jump & Run gewesen.

Quelle: Amusement Vision / Medienagentur plasma

Das Geschicklichkeitsspiel Super Monkey Ball war Segas erstes Spiel für eine stationäre Nintendo-Konsole.

Dash!! (2003) als auch mit Paper Mario: Die Legende vom Äonentor (2004) zwei mehr als würdige Fortsetzungen, während der Action-Platformer Viewtiful Joe (2003) von Capcom trotz stylischer Grafik und originellem Spielkonzept wie Blei in den Regalen liegen blieb.

In puncto Rollenspielen hatte es der Gamecube sowieso schwer, seitdem Schwergewichte wie Final Fantasy Playstation-Besitzern vorbehalten waren und Nintendo-Fans allenfalls mit lieblosen Spin-offs abgespeist wurden. Nur Namco blieb dem Konsolenhersteller treu und kreierte sowohl mit Tales of Symphonia (2003) als auch den beiden Baten-Kaitos-Titeln (2003 und 2006) drei exklusive sowie beachtenswerte RPGs.

Zudem erschienen wie schon zu den besten Super-Nintendo-Zeiten immer mal wieder Titel in einer großen Pappschachtel, in deren Packung ein technisches Goodie schlummerte. So konnte jeder Spieler in The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2004) seinen Game Boy Advance per Adapterkabel anschließen und seiner Figur auf dem Handheld folgen, sobald sie den Bereich des Hauptbildschirms verließ.

Andere Spiele wie Pokémon Box: Rubin & Saphir (2003), das Actionspiel Batman: Rise of Sin Tzu (2003) oder das Final-Fantasy-Spin-off Crystal Chronicles (2003) nutzten das gleiche Adapterkabel, während dem Strategiespiel Odama (2006) ein schmales, zylinderförmiges Mikrofon beilag, mit dem man seiner Armee Befehle erteilen konnte.

Noch beeindruckender wirkte der große Karton von Donkey Konga (2003), der einen breiten Controller in Form eines Bongo-Instrumentes beherbergte und mit dem der Spieler im Takt eines Musikstücks trommeln musste. Richtig freakig war in diesem Zusammenhang das Jump & Run Donkey Kong Jungle Beat (2004), bei dem man ebenfalls den Bongo-Controller betätigte und unter anderem die Laufrichtung seiner Spielfigur bestimmte.

2002 folgte ein Breitband-Adapter für den Gamecube, mit dem man über das Internet zocken konnte – jedenfalls in der Theorie. Doch am Ende nutzten gerade einmal drei (!) Spiele die Online-Fähigkeit des Zubehörs: Phantasy Star Online Episode 1 & 2 (2002), Phantasy Star Online Episode 3: C.A.R.D. Revolution (2003) sowie das ausschließlich in Japan erschienene Homeland (2005). Der Hauptgrund für die dünne Ausbeute lag bei Nintendo selbst, die partout keine Server bereitstellen wollten, weshalb sich die jeweiligen Hersteller der Spiele selbst darum kümmern mussten.

Ansonsten konnte man dank des Adapters aktuelle Spielerstatistiken für das Baseball-Game Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 10 (2003) herunterladen oder beim Snowboard-Spaß 1080° Avalanche (2003) sowie den Rennspielen Kirby Air Ride (2003) und Mario Kart: Double Dash!! (2003) zwei Gamecubes via LAN-Kabel verbinden, um die Anzahl der Spieler zu verdoppeln.

Quelle: Nintendo / Medienagentur plasma

Anfangs wurde The Legend of Zelda: The Wind Waker belächelt. Heute gilt das Abenteuer für viele als einer der besten Teile der gesamten Serie.

Fazit: Unglücklicher Dritter

Abschließend schauen wir auf die nackten Verkaufszahlen aller wichtigen Konsolen, die in der sechsten Generation erschienen. So kam der Gamecube laut Statista.com auf knapp 22 Millionen Einheiten, während das Nintendo 64 gut zehn Millionen Mal mehr verkauft wurde. Demzufolge hatte Nintendo beinahe ein Drittel seiner Kunden verloren. Und nicht nur das: Sony sprang von 102 Millionen verkauften Playstation-Einheiten auf über 157 Millionen PS2-Geräte!

Selbst die erste Xbox von Microsoft schaffte es trotz großer Vorbehalte unter den Spielern sowie einer desaströsen Bilanz in Japan auf 24 Millionen Verkäufe und konnte somit den Branchenriesen knapp hinter sich lassen. Nintendo überholte letztlich nur Segas Dreamcast-Konsole, die aufgrund einer schlechten Marketingkampagne und trotz mehrjährigem Vorsprung nicht einmal die Zehn-Millionen-Marke knackte.

Zum Glück konnte sich Nintendo dank des Handheld-Marktes und dem Game Boy Advance, der im gleichen Jahr wie der Gamecube debütierte, gut über Wasser halten. Zudem landete man mit der nachfolgenden Wii einen echten Überraschungscoup, weil nach zwei kommerziellen Enttäuschungen kaum noch jemand mit so einem Erfolg der Japaner gerechnet hatte. Und spätestens dann hatte Nintendo verstanden: Manchmal hilft es, der Underdog zu sein und einfach sein eigenes Ding zu machen.

Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

SECHS HIGHLIGHTS AUS SECHS JAHREN GAMECUBE

2001: Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader

Alteingesessene Nintendo-Fans hätten wohl kaum damit gerechnet, dass der Vorzeigetitel im ersten Gamecube-Jahr ein Star-Wars-Spiel des deutschen Entwicklers Factor 5 sein würde. Doch Rogue Leader war seiner Zeit derart weit voraus, dass es bis heute zu den schönsten Gamecube-Spielen zählt. Die Einstandsmission, in der ihr mit einem X-Wing über den Todesstern braust, kann sich immer noch sehen lassen.

2002: Metroid Prime

2002 war DAS Jahr des Gamecubes. Doch unter all den Highlights stach klar Metroid Prime hervor: US-Entwickler Retro Studios nahm gegenüber den 2D-Vorgängern einige radikale Änderungen vor, um das Konzept möglichst perfekt an die neue dreidimensionale Umgebung anzupassen. Gleichzeitig behielten die Macher viele beliebte Gameplay-Elemente wie das Zusammenrollen in einen Ball bei, weshalb sich das Spiel sowohl vertraut als auch innovativ anfühlte.

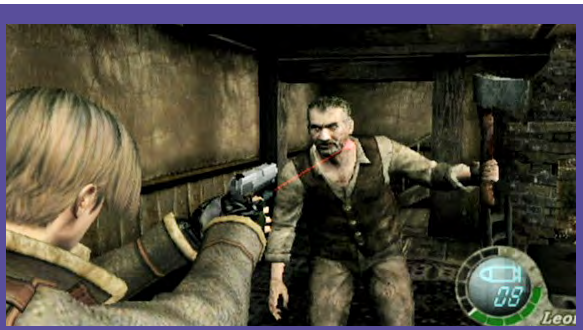
2003: Viewtiful Joe

Auch 2003 konnten sich Nintendo-Fans nicht über einen Mangel an hochwertigen Spielen beschweren, gleichwohl wir für dieses Jahr einen echten Underdog feiern müssen. Viewtiful Joe war nämlich mehr als ein altmodischer Sidescroller: Das Actionspiel bot einen unnachahmlichen Comic-Look und begeisterte spielerisch mit coolen Features wie dem Verlangsamen oder Beschleunigen der Zeit.

2004: Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

Spätestens im vierten Gamecube-Jahr war klar, dass Nintendo den Wettstreit gegen Sony erneut verloren hatte und der Spielenachschub deutlich abnahm. Nur Intelligent Systems klotzte noch einmal mit einer fantastischen Fortsetzung zu Paper Mario, die gewitzter und schöner als ihr Nintendo-64-exklusiver Vorgänger war.

2005: Resident Evil 4



Wer nach dem besten Gamecube-Spiel des Jahres 2005 sucht, der stoppt beim Durchblättern der Release-Listen bereits im Januar: Capcom machte dem Würfel mit dem vierten Teil seiner Kultreihe Resident Evil ein unglaublich gutes Abschiedsgeschenk. Dafür krempelte der Entwickler seine eigene Serie komplett um und revolutionierte mal ganz nebenbei das Horrorspiel-Genre. Allein die Schulterperspektive sorgte für ein viel intensiveres Spielerlebnis und brachte das liebevoll ausgearbeitete Szenario erst richtig zur Geltung.

2006: The Legend of Zelda: Twilight Princess

Während 2007 nur noch eine Handvoll unwichtiger Lizenztitel die Runde machten, sollte 2006 zumindest ein Top-Titel auftrumpfen: The Legend of Zelda: Twilight Princess. Zwar erschien das Spiel wenige Wochen zuerst für die damals brandneue Wii und dann mit etwas Verspätung für den Würfel. Jedoch wurde es in Wahrheit für den Gamecube entwickelt – was man anhand der hervorragenden Technik-Ausnutzung auch merkt.

Der inzwischen 68-jährige Miyamoto hat eine besondere Perspektive auf sich und das Leben. Dazu gehören vor allem Freude und Musik. (Bild: Nintendo / Gamespress)

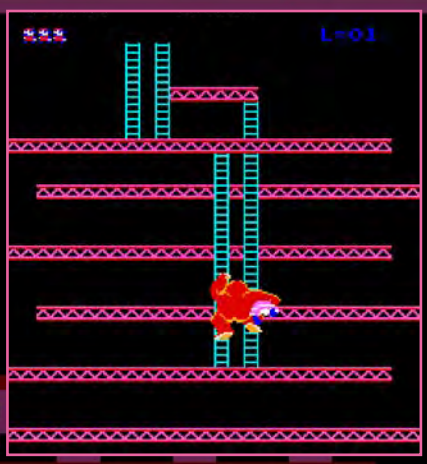
Shigeru Miyamoto wurde am 16. November 1952 in Nantan in der Präfektur Kyoto in Japan geboren. Er stieß 1977 zu Nintendo und ist für die Entwicklung von Marken wie Donkey Kong, The Legend of Zelda oder Super Mario verantwortlich. (Bild: Nintendo / Gamespress)

40 JAHRE DONKEY KONG
SO ENTSTAND DER KULT-KLASSIKER!

Ein verspielter Gorilla und seine Geschichte: Wieso Donkey Kong Nintendo rettete und für den japanischen Spieldesigner Shigeru Miyamoto den Durchbruch bedeutete. Von Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Der Titelbildschirm stellt bereits zwei Dinge gut dar: Donkey Kong als übergroßen Charakter und die an Stahlträger erinnernden Bausteine, die auch in den Levels vorkommen. (Bild: Moby Games)

Jedes der vier Levels entspricht einem 25 Meter hohen Teil des durch Donkey Kong zerstörten Gebäudes. Der Gorilla fordert Spieler auch gleich heraus und fragt: „Wie hoch kommst du?“ (Bild: Moby Games)



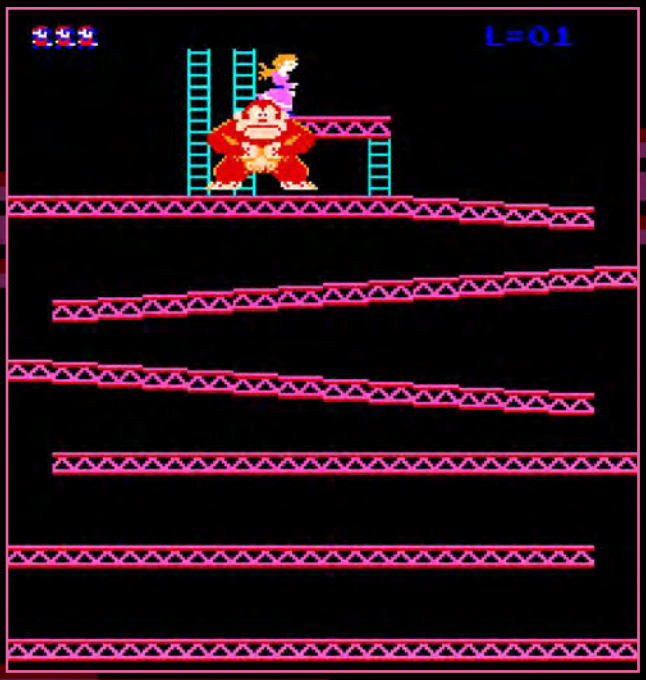
Zu Beginn des Spiels schnappt sich Donkey Kong Lady und trägt sie bis hoch nach oben auf die Spitze des Levels. Die Dame brüllt sogar „Help“ – und motiviert somit zum Spielen. (Bild: Moby Games)

Treffen ein Zimmermann und dessen Freundin auf einen eifersüchtigen Gorilla: Was sich wie der Anfang eines schlechten Witz anhört, ist in Wahrheit die Quintessenz eines der einflussreichsten und wichtigsten Spiele der Gaming-Geschichte – Donkey Kong. Im Jahr 1981 erblickten der Fässer werfende Primat und sein Gegenspieler Jumpman alias Mario das Licht der Welt. 40 Jahre später gehören sie beide zu den populärsten Videospiel-Charakteren überhaupt und treffen in Titeln wie Mario Kart oder Super Smash Bros. immer wieder aufeinander. Donkey Kong und Mario sind heute einfach Kult!

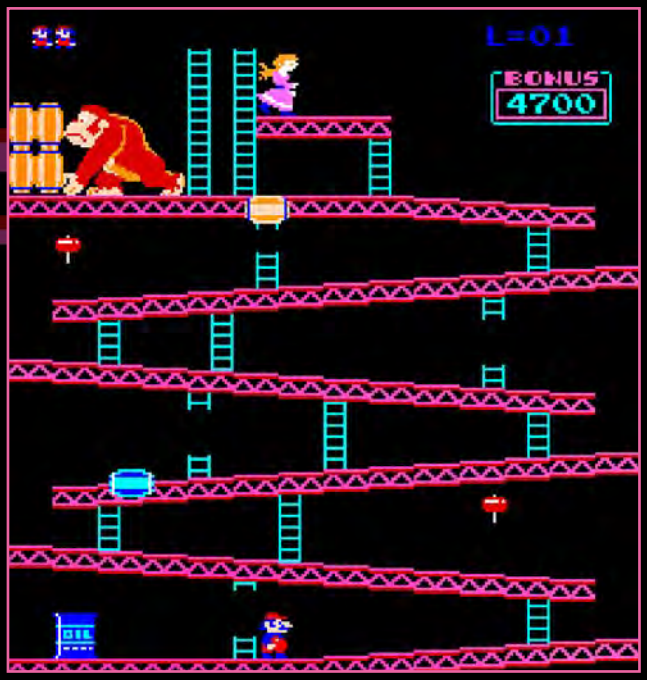
Vor etwas über 40 Jahren aber sah die Sache ganz anders aus. Damals hing die Zukunft von Nintendo von Donkey Kong ab. Strategisch falsche Entscheidungen auf dem Weg zu einem globalen Unternehmen brachten die bis dato unter anderem für Spielkarten und Spielzeuge bekannte Firma an den Rand der Insolvenz. Wieso gerade ein junger Shigeru Miyamoto mit wenig Programmierkenntnissen und Berufserfahrung die Wende bringen sollte, das ist Teil der Entstehungsgeschichte von Donkey Kong.

Nintendo scheitert zunächst in den USA

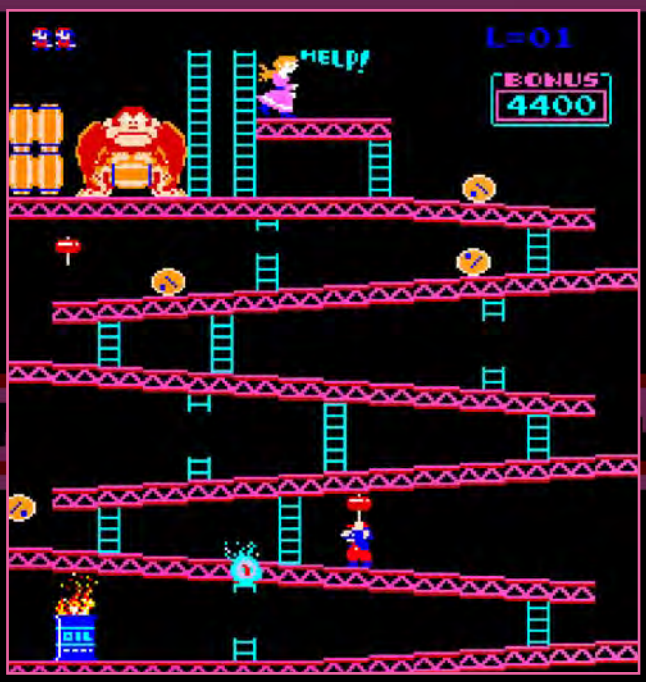
Wir reisen also zurück zum Ende der 1970er-Jahre. Die Unterhaltungsbranche verändert sich; Arcade-Automaten erfreuen sich wachsender Beliebtheit und gelten als der Markt der Zukunft. Das bleibt dem Traditionsunternehmen Nintendo nicht verborgen, und so begibt man sich auf die Suche nach jungen, kreativen Mitarbeitern. Einer von ihnen: Shigeru Miyamoto. Nach dem Abschluss seines Studiums in Industriedesign sucht er nach einem neuen Betätigungsfeld. Miyamoto ist ein kluger und vor allem fantasiereicher Kopf: Er zeichnet gerne, spielt Instrumente und treibt sich in japanischen Arcade-Hallen herum. Sein Vater hat Verbindungen zum damaligen Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi und besorgt Shigeru so ein Vorstellungsgespräch. Er bekommt 1977 den Job in der



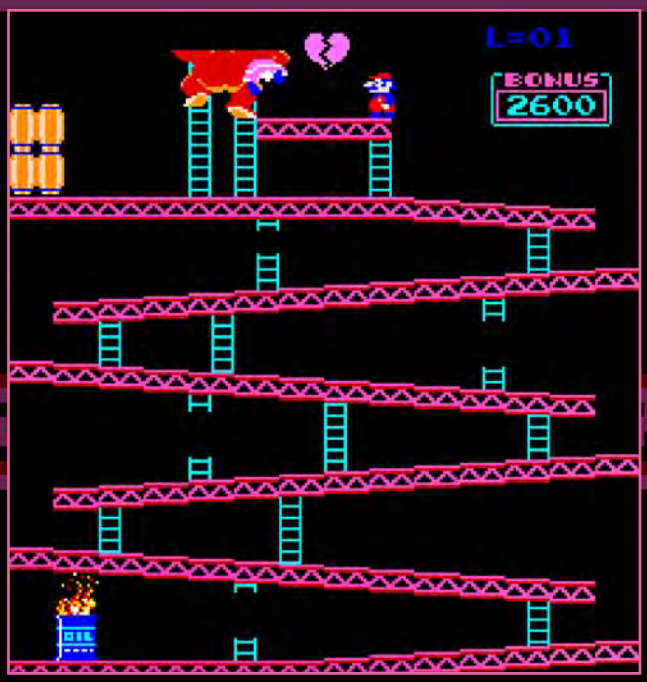
Donkey Kong zerstört die zuvor sorgsam aufgebauten Träger, sodass diese in schrägen Ebenen nach unten zeigen. Das demonstriert die Kraft des Primaten. Mit ihm ist eben nicht zu spaßen! (Bild: Moby Games)



Donkey Kong war eine Revolution. Nicht nur, weil diese Art von Platformer neu war, auch die Darstellung der Charaktere und des Szenarios waren ungewöhnlich für ein Spiel dieser Zeit. (Bild: Moby Games)



Ein Klassiker: Mit dem Hammer zerschlägt Jumpman Kisten und kann sich so problemlos durch den Parcours kämpfen. (Bild: Moby Games)



Erreicht Jumpman in den ersten Levels Pauline, gibt es erst ein kurzes Wiedersehen. Dann schnappt sich Donkey Kong die Lady und klettert weg. (Bild: Moby Games)

Erwartung, dass er Spielzeuge konzipieren würde.

Doch Nintendo hat andere Pläne. Seine ersten Aufgaben bestehen im Zeichnen von Promotionsgrafiken und dem Gestalten der Automatenkorpusse für Titel wie Sheriff, Space Firebird und Radar Scope. Nintendo ist zu diesem Zeitpunkt noch kein eigenständiger Spieleentwickler, sondern heuert Ikegami Tsushinki als Studio zur Herstellung der genannten Spiele an. Das Team programmiert nicht nur die Software, sondern fertigt auch die dafür notwendige Automaten-Hardware. Nintendo wiederum kümmert sich ums Marketing und um die Automatenschränke an sich.

Die Zusammenarbeit trägt Früchte: Sheriff und Radar Scope sind in Japan Verkaufserfolge. Doch Nintendo schielt zu diesem Zeitpunkt bereits in Richtung Taito und Namco, die in den USA Fuß gefasst haben. Zu diesem Zweck betraut Yamauchi Minoru Arakawa mit dem Errichten eines ersten Nintendo-Büros in Nordamerika. Als erster Titel geht der Space-Invaders-Klon Radar Scope in den Verkauf. Voller Euphorie ob des Erfolgs in Japan produziert Nintendo 3.000 Automaten im Voraus und bietet sie an. Doch die Resonanz ist vernichtend. Nintendo verkauft gerade mal 1.000 Einheiten, 2.000 bleiben im Lager. Ein finanzieller Flop, der das Unternehmen in Schieflage bringt.

Globalisierungspläne!

Es gibt zu diesem Zeitpunkt zwei Möglichkeiten: Untergehen – oder die bereits gefertigten Automaten umrüsten und um ein neues Spiel erweitern. An dieser Stelle kommt Shigeru Miyamoto ins Spiel. Nintendo vertraut ihm dieses Projekt an. Miyamoto zeichnete während seiner gesamten Zeit bei Nintendo kleine Bildchen und hatte durch seine Kreativität und seine alternative Herangehensweise auf sich aufmerksam gemacht. Er soll die Richtung vorgeben und die Arbeiten von Ikegami Tsushinki dirigieren. Für technische Fragen steht ihm Gunpei Yokoi zur Seite – der zukünftige Erfinder des Game Boys.

Während Donkey Kong 40 Jahre später wie ein ganz normaler Platformer aussieht, ist es damals wegbereitend. Das beginnt schon beim Szenario: Viele Automaten greifen zu dieser Zeit Hollywood-Action auf – Weltraumschlachten, Autorennen oder andere Motive. Miyamoto konzipiert hingegen einen spielbaren Comic. Ursprünglich hätte Donkey Kong sogar ein Lizenzspiel auf Basis der Zeichentrickserie Popeye sein sollen. Dort entführt Bösewicht Brutus (im Englischen: Bluto) immer wieder Popeyes Freundin Olivia Öl (im Englischen: Olive Oyl). Der Lizenzdeal schlägt fehl, aber die Grundidee bleibt. Als Popeye fungiert Jumpman – ein Zimmermann, der auf einer Baustelle arbeitet. Den Namen Mario erhielt der Retter in der Not erst später. Dieser geht auf Mario Segale, den damaligen Vermieter der Büroräume von Nintendo of America zurück.

Das Besondere: Jumpman ist sofort als Mensch erkennbar – trotz Pixelgrafik. Der Bursche ist agil und kämpft sich im Automatenspiel durch vier Levels. Jedes davon steht für ein Stockwerk mit einer Höhe von 25 Metern. Das Ziel ist stets die Rettung der später Pauline genannten Lady. Jumpman muss sie erreichen und dazu die von Donkey Kong zerstörte Gebäudeteile überwinden. Der Affe wiederum wirft mit Fässern und Hindernisse wie Lücken in den Konstruktionen oder Laufbänder machen dem Zimmermann das Leben schwer. Dadurch, dass man die Lady auch in den ersten Levels jederzeit sieht, möchte Miyamoto Spieler zum Weitermachen und damit natürlich auch zum Bezahlen motivieren.

Fun Fact: Jumpman beziehungsweise Mario ist laut Shigeru Miyamoto eigentlich ein junger Mann im Alter zwischen 24 und 26 Jahren. „Später kamen immer wieder Leute auf mich zu und sagten, Mario sähe älter aus – eher um die 40“, gesteht Miyamoto ein. Vielleicht ist es dann doch der dicke, markante Schnurrbart, der ihn so viel älter aussehen lässt.

Miyamotos Lehrjahre

Die Entwicklungszeit von Donkey Kong erstreckt sich über intensive fünf Monate. Für den jungen und auch ehrgeizigen Miyamoto eine Zeit voller Entbehrungen. In einem offiziellen Interview (nachzulesen auf nintendo.com) anlässlich der Veröffentlichung des NES Classic Mini führte er seine damalige Situation aus.

Er lebte in einer Firmenwohnung von Nintendo, die sich direkt gegenüber des Büros befand. „Jeden Tag ging ich zwischen Wohnung und Büro hin und her. Zum Glück hatte die Firma eine Badewanne.“ Moment mal, eine Badewanne? In dem Bürogebäude in Toba-kaido befindet sich auch eine Fabrik für Hanafuda. Dabei handelt es sich um traditi-

onelle japanische Spielkarten für das gleichnamige Gesellschaftsspiel, die Nintendo seit 1889 herstellte. Die Arbeiter nutzten zum Feierabend die Bäder, um sich zu erfrischen. Miyamoto arbeitet oft länger und schleicht sich danach unbemerkt hinein. „Jeden Abend, wenn alle weg waren, konnte ich dort viel Zeit verbringen. (…) Das rettete mich damals! Die Ruhe half mir, meine Gedanken zu sortieren“, führt Miyamoto im Interview aus.

Sein Privatleben ordnet er seinem Job unter. In der heißen Phase der Entwicklung meldet er sich sogar bei seinen Freunden ab: „Ich habe einige von ihnen kontaktiert und angekündigt, dass wir uns wahrscheinlich zwei bis drei Monate nicht sehen werden.“ Man muss an dieser Stelle noch einmal Miyamotos Sonderposition und den Druck, der auf ihm lastete, hervorheben: Er rutschte als unerfahrener Quereinsteiger mit wenig Programmierkenntnissen in diesen Job hinein und seine Produktion sollte maßgeblich dafür verantwortlich sein, ob Nintendo noch weiter bestehen würde. Auf die Frage, auf was er bei der Entwicklung von Donkey Kong am meisten geachtet habe, antwortete er daher nur trocken: „Wir mussten das Spiel so entwickeln, dass es sich in den USA verkauft.“ Nintendos Zukunft und auch die Pläne der Globalisierung hingen von diesem einen Spiel ab. „Donkey Kong war mein Startpunkt für eine globale Perspektive. Seitdem haben wir unser Sichtfeld immer mehr erweitert. Wenn heute Mario bei der Zeremonie der Olympischen Spiele erscheint, erkennen ihn Menschen weltweit.“

Donkey King Kong?

An dem Titel Donkey Kong sind – zumindest teilweise – auch Shigeru Miyamotos schlechte Englischkenntnisse Schuld: „Wir wollten einen Namen, der so etwas wie ‚dummer Gorilla‘ bedeutet. Donkey bedeutet im Englischen ja ‚Esel‘, aber laut Wörterbuch auch ‚dumm‘. Nintendo of America lehnte den Namen deshalb ab. Sie sagten, es ergäbe keinen Sinn, sei aber zumindest sehr auffällig. Ich habe den Namen Donkey Kong dann aber trotzdem durchgeboxt. Ein Jahr später hat niemand mehr ein Wort darüber verloren. Alle hatten sich daran gewöhnt. Da fiel mir auf, wie wichtig es ist, einen direkten Eindruck zu hinterlassen. Das hat mir Donkey Kong beigebracht.“

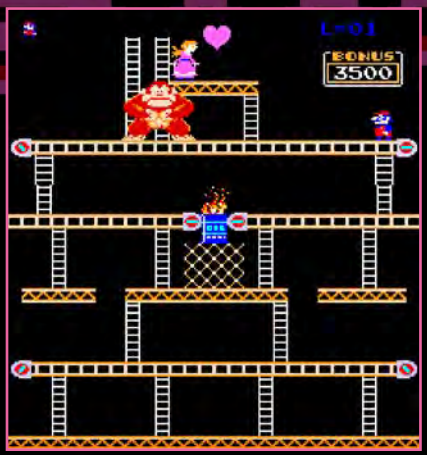
Heute wissen wir es: Donkey Kong ist ein Hit! Wie knapp Nintendo an einer Insolvenz vorbeigeschrammt ist, zeigt sich etwa darin, dass drei Mitarbeiter von Nintendo of America die 2.000 übrigen Radar-Scope-Automaten umrüsten müssen. Allerdings bringt der Name des neuen Spiels auch rechtliche Probleme mit sich. Der US-Medienkonzern MCA Universal reicht Klage gegen Nintendo ein. Ihrer Meinung nach hatten die Japaner den Titel vom 1976 veröffentlichten Film King Kong abgekupfert. MCA Universal fordert alle Einnahmen und droht außerdem damit, Lizenznehmer ebenfalls zu verklagen. Nintendo-of-America-Boss Minoru Arakawa beauftragt die Anwälte Howard Lincoln und John Kirby mit dem Fall. Diese finden heraus, dass MCA Universal selbst wegen ähnlicher Vorwürfe nur ein Jahr zuvor verklagt wurde. Damals wurde die Klage abgewiesen und King Kong als zeitgenössische Figur deklariert. Entsprechend gewinnt Nintendo den Prozess und stellte Kirby und Lincoln fest an. Howard Lincoln stieg im Verlauf seiner Karriere bis zum Präsidenten von Nintendo of America auf. Kirby erhält als Dank eine Yacht mit dem Namen Donkey Kong… und natürlich trägt Nintendos Knutschkugel Kirby bis heute seinen Namen.

Ende gut, alles gut?

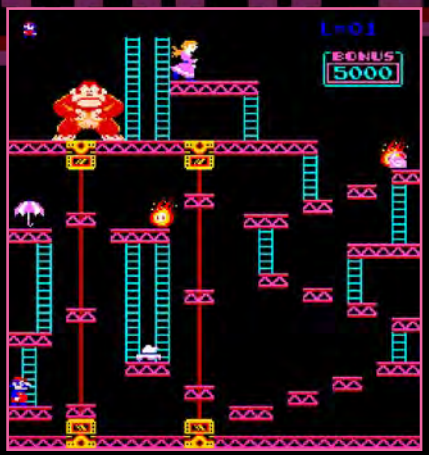
Das ist allerdings nicht der einzige Rechtsstreit, in den sich Nintendo im Zuge des Erfolgs von Donkey Kong begibt. Auch mit dem einstigen Partner Ikegami Tsushinki gibt es Probleme: Nintendo besaß zwar die Rechte an dem Spiel, den Charakteren und dem Namen. Die Rechte zum Fertigen der Platinen lagen aber bei Ikegami, der diese dann wiederum für 70.000 Yen das Stück an Nintendo verkaufte. Nachdem Nintendo noch einmal 8.000 Einheiten unter diesen Bedingungen abnahm, kappte man die Verbindung. Nintendo produzierte in Eigenregie etwa 80.000 zusätzliche Einheiten und setzte diese erfolgreich ab. Donkey Kong ist bis heute der zweiterfolgreichste Arcade-Titel hinter dem Namco-Klassiker Pac-Man (1980).

Das Problem: Ikegami besitzt die Programmdaten. Schließlich wurde es dort programmiert. Nintendo heuerte Iwasaki Engineering an, die die Automaten zerlegen und die Codes „rückwärts“ wieder zusammensetzten. Aus Iwasaki Engineering sollte später Nintendos interne R&D-Abteilung werden. Entsprechend zufrieden war man auch mit dieser ersten Zusammenarbeit. Ohne den Erfolg von Donkey Kong würde Nintendo heute nicht mehr existieren und auch die unter Shigeru Miyamoto entstandenen Meisterwerke wären in dieser Form wahrscheinlich nie entstanden. Manchmal sind es kleine Entscheidungen, die einen großen Unterschied machen. Miyamoto-san legte mit Donkey Kong den Grundstein für eine beispiellose Karriere und bescherte uns mit seinen Werken unendlich viele Stunden Spielspaß, nicht nur in Arcade-Hallen, sondern auch auf allen Nintendo-Konsolen!

Falls ihr mehr über Donkey Kong und die Spiele nach dem ersten Teil wissen möchtet, dann empfehlen wir euch unser großes Special zur Donkey-Kong-Serie auf pcgames.de!



Der zweite Abschnitt spielt in einer Kuchenfabrik. Statt vor leckerem Gebärck muss sich Jumpman hier auf Förderbändern vor Feuer in Acht nehmen. (Bild: Moby Games)



Die Levels werden immer komplexer und bieten mehr Möglichkeiten. Im dritten Abschnitt etwa gibt es sogar Aufzüge. Sammelt man Paulines verlorene Gegenstände wie den Schirm, bringt das Bonuspunkte. (Bild: Moby Games)

Der Triumph jedes Arcade-Freundes: Nach einer besonders erfolgreichen Partie trägt man seinen Namen stolz in die Highscore-Liste ein. (Bild: Moby Games)

FUSSBALL IST UNSER LEBEN!

Electronic Arts Vormachtstellung bezüglich FIFA kommt durch die unzähligen Lizenzen von Spielern, Ligen und Vereinen sowie dem höchst umstrittenen FUT-Modus zustande. (Quelle: EA Sports/Gamespress)

DIE ELF WICHTIGSTEN FUSSBALLSPIELE DER SPIELEGESCHICHTE

Endlich war es wieder so weit: Vom 11. Juni bis zum 11. Juli 2021 fand die jüngste Fußball-EM statt. Zur Feier des Großereignisses haben wir im Archiv gekramt und präsentieren euch die elf wichtigsten und interessantesten Fußballspiele, die jemals erschienen sind.

Von Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ein kleines Vorwort vorab: Unsere Auswahl beschränkt sich auf klassische Arcade-Titel und Simulationen, Manager-Spiele wie Championship Manager, Bundesliga Manager oder Anstoss müssen auf den Zuschauerrängen Platz nehmen. Des Weiteren erhält jede Serie maximal einen Eintrag, damit nicht die Hälfte der Liste mit Ablegern von FIFA und Pro Evolution Soccer belegt ist. Und klar: Das Ganze ist natürlich sehr subjektiv. Doch genug der Vorrede, los geht's mit unserem großen Fußballspiele-Special!

International Soccer (1983)

Kaum zu glauben: Das alte International Soccer für den Commodore 64 erschien bereits 1983 und war fünf Jahre lang das Maß aller Fußballspiele. Der Engländer Andrew Spencer programmierte den Klassiker im Alleingang und konzentrierte sich dabei auf das Wesentliche. Die Pseudo-3D-Perspektive war modernen Fußballspielen schon durchaus ähnlich, allerdings traten hier pro Mannschaft lediglich sechs Feldspieler plus Torwart an. C64-Spieler konnten entweder zu zweit gegeneinander spielen oder den Computer in neun Schwierigkeitsgraden herausfordern.

Das Spiel punktete mit einer für die damalige Zeit sehr präzisen Steuerung und einer simplen Menüführung – man konnte innerhalb von zehn Sekunden beherzt drauflos kicken. Zudem sahen die Fußballer schön groß und trotz klobiger Grafik gut erkennbar aus. Die Computer-KI ließ sich zwar leicht aushebeln, doch dafür avancierte International Soccer umso mehr zu einem der ersten großen Multiplayer-Titel. Deshalb brauchte es weder Musik noch großartige Soundeffekte: Die tadellose Spielbarkeit machte das Spiel zum Klassiker, bei dem mangels Fouls, Abseits und gelben oder roten Karten nur das Regelwerk zu wünschen übrigließ.

Match Day (1984) & Match Day 2 (1987)

Unmittelbar nach International Soccer sollte nur ein weiteres Fußballspiel halbwegs mithalten können: Jon Ritmans Match Day für den ZX Spectrum. Es kopierte gekonnt die Vorzüge des großen Konkurrenten, nur dass die Spielfiguren aufgrund der limitierten Hardware einfarbig und sehr langsam waren.

Drei Jahre später programmierte Ritman einen Nachfolger für denselben Computer, der sich vor allem in England großer Popularität erfreut hat. Match Day 2 überraschte vor allem mit einer überraschenden Spieltiefe: Das sogenannte Kickometer ließ mehrere Schussstärken zu und die halbwegs realistische Physik ermöglichte sogar Kopfbälle. Im Gegensatz zu International Soccer konnte man obendrein eine kleine Meisterschaft austragen oder in einer Mini-Liga mit bis zu acht Mannschaften spielen. Leider entpuppten sich sämtliche Umsetzungen für andere Computer wie den C64 oder Amstrad CPC als große Enttäuschung, was dem Spiel abseits von England einen schlechten Ruf einbrachte.

Microprose Soccer (1988)

Es dauerte also eine halbe Dekade, bis International Soccer seinem Meister in Form von Microprose Soccer für den C64 begegnete. Der britische Entwickler Sensible Software legte genau wie Andrew Spencer viel Wert auf eine einwandfreie Spielbarkeit und änderte die Kameraansicht von der Seiten- zur Vogelperspektive. Obwohl man nur mit einem Feuerknopf auskommen musste, konnte man problemlos passen, schießen und mit etwas Geschick sogar kunstfertige Bananenflanken oder Fallrückzieher ausführen.

Ansonsten lebte das Spiel von kleinen Details wie Regentropfen, die bei schlechtem Wetter auf den Rasen prasselten und das Grätschen erschwerte. Selbst eindrucksvolle Gewittereffekte waren schon an Bord. Auch sonst war Microprose Soccer vollgepackt mit tollen Features: Eine grafisch gewitzt umgesetzte Replay-Funktion wiederholte eure erfolgreichen Torschüsse, man konnte ähnlich wie in Match Day 2 sowohl eine Liga als auch eine Weltmeisterschaft nebst Gruppen- und K.O.-Phase absolvieren und Martin Galways elektronische Titelmelodie sorgte endlich für einen anständigen Ton in einem Fußballspiel.

Abschließend überraschte Sensible Software mit einem coolen Bonusmodus namens Six-A-Side-Soccer: Hier spielte man in einer kleinen Halle und mit deutlich weniger Spielern, wodurch das Spielgeschehen noch einmal eine ganze Ecke schneller ablief. Der Modus orientierte sich an der amerikanischen Major Indoor Soccer League, einer ehemaligen Hallenfußball-Liga. Man trat deshalb mit US-Mannschaften aus Städten wie etwa Reno oder Baltimore an.

Emlyn Hughes International Soccer (1988)

Gleich beim Start von Audiogenics Emlyn Hughes International Soccer wurde man von den vielen Optionen des Startmenüs erschlagen, die sogar das Editieren der Mannschaften und einzelnen Spielernamen erlaubten.

Das Spiel selbst erinnerte grafisch auf den ersten Blick an International Soccer, war jedoch um ein Vielfaches komplexer und vielleicht die erste anständige Fußballsimulation überhaupt. Dank der ausgefeilten Steuerung war das Passen und Schießen mit verschiedenen Schusswinkeln möglich und die Kicker drehten sich im Lauf schneller herum als aus dem Stand heraus. Wer all diese Finessen beherrschte, wurde mit einer hohen Spielgeschwindigkeit und zahlreichen Taktikmöglichkeiten belohnt.

Erwähnenswert: Emlyn Hughes International Soccer war das erste Fußballspiel, das sowohl auf alten 8-Bit-Systemen wie dem C64 als auch auf 16-Bit-Computern wie dem Amiga oder dem Atari ST ordentlich Spaß machte. Letztere waren grafisch obendrein deutlich aufwendiger als die C64-Fassung.

Kick Off (1989) & Kick Off 2 (1990)

Und plötzlich klebte der Ball nicht mehr am Fuß der Spielfiguren! Der Brite Dino Dini krempelte mit seinem Überraschungshit Kick Off sämtliche zuvor erschienen Fußballspiele um, erhöhte massiv die Spielgeschwindigkeit, addierte ein Radar (das nur echte Profis während der Hektik im Blick behielten) und vergaß auch Kleinigkeiten wie einen Schiedsrichter oder das Verteilen von gelben beziehungsweise roten Karten nicht.

Kick Off galt als das erste wirklich ausgereifte Fußballspiel für Amiga und Atari ST. Es war schwer zu erlernen, aber nach dem Meistern der Steuerung umso befriedigender zu spielen. So musste man zum Annehmen eines Passes den Feuerknopf frühzeitig gedrückt halten, um den Ball zu stoppen und anschließend in eine beliebige Richtung zu kicken.

Der Erfolg führte sogar zu einer kleinen Serie: Es folgte zunächst ein Addon namens Extra Time, danach veröffentlichte Publisher Anco den Arcade-Manager-Hybriden Player Manager und abschließend das glorreiche Kick Off 2. Dieser Nachfolger glänzte mit vielen neuen Features, darunter angeschnittene Bälle oder das Regulieren der Spielgeschwindigkeit, damit Einsteiger besser die Steuerung lernen konnten. Alle weiteren Nachfolger sowie die 2016 für PS4 und 2017 für den PC erschienene Neuauflage Kick Off Revival konnten leider nicht an frühere Glanzzeiten anknüpfen.

Nintendo World Cup (1990)

Nintendo World Cup ist vermutlich das ungewöhnlichste Fußballspiel in diesem Artikel: Es erschien ausschließlich für das Nintendo Entertainment System und basierte auf dem japanischen Modul Nekketsu Koko Dodgeball-bu: Soccer-hen von Technos Japan. Dort traten mehrere High-School-Mannschaften gegeneinander an, deren Gemütszustand während der Halbzeitpausen in Form von kleinen Comic-Sequenzen persifliert wurde.

Leider wurde ein Großteil der lustigen Präsentation für die amerikanisch-europäische Version gestrichen. Auch tauschte Nintendo die High-School-Schüler gegen gewöhnliche Nationalmannschaften aus. Zum Glück blieb der eigentliche Spielablauf unangetastet, sodass man nach wie vor Special Moves in Form von übertrieben starken Torschüssen zelebrieren und man seine Gegner nach Belieben foulen durfte. Ebenfalls ungewöhnlich: Man übernahm nur die Kontrolle eines Mittelfeldspielers anstatt einer kompletten Mannschaft, gleichwohl man seinen computergesteuerten Kameraden Befehle erteilen konnte. Oder man schnappte sich ein paar Freunde und versuchte sich am revolutionären Vier-Spieler-Modus, der aufgrund seiner ruppigen Art selbst Fußball-Muffel ansprach. Dafür wurde seinerzeit die schwache Technik kritisiert, die das Spiel mit ständig flackernden Figuren bestrafte.

Super Soccer (1991)

Super Soccer ist ein gutes und

Klobig, aber zweckmäßig: International Soccer war bereits 1983 kein grafisches Meisterwerk, aber dafür stimmte der spielerische Kern. (Quelle: Commodore/Medienagentur plassma)

Kein Witz: Diese weißen und grellgelben Männchen aus Match Day 2, die man kaum vom hellgrünen Untergrund unterscheiden kann, begeisterten vornehmlich englische ZX-Spectrum-Fans. (Quelle: Ocean/Medienagentur plassma)

Microprose Soccer (1988) mauserte sich zum ersten Meilenstein unter den Fußballspielen, das aus der Vogelperspektive dargestellt wurde. Während die C64-Version rockte, enttäuschten die Umsetzungen für Amiga und Atari ST. (Quelle: Sensible Software/Medienagentur plassma)

Die optischen Ähnlichkeiten zu International Soccer sind unverkennbar, doch rein spielerisch betrachtet könnte Emlyn Hughes International Soccer (1988, hier in der C64-Version) kaum unterschiedlicher sein. (Quelle: Audiogenic/Medienagentur plassma)

Kick Off 2 von 1990 baute auf seinem radikalen Vorgänger auf und optimierte den Fußball-Hit mit vielen sinnvollen Features und Steuerungsmechaniken. (Quelle: Anco/Medienagentur plassma)

Während echte Fußball-Enthusiasten und Sim-Fans die Nase rümpften, entpuppte sich das zugängliche Nintendo World Cup (1990) als Hit unter den Gelegenheitszockern. (Quelle: Technos Japan/Medienagentur plassma)

zugleich etwas trauriges Beispiel dafür, wie rasant sich Fußballspiele im Laufe der 1990er-Jahre weiterentwickelten. Während die ursprüngliche Version für die PC Engine wenige Besonderheiten bot, wurde die Umsetzung für das Super Nintendo von der Fachpresse mit sehr hohen Wertungen bedacht und vor allem für ihre eindrucksvolle 3D-Grafik gelobt. Denn Entwickler Human Entertainment zauberte dank des Mode-7-Grafikmodus des SNES eindrucksvolle Bilder auf die Mattscheibe.

Die Kamera befand sich mitten auf dem Spielfeld und bewegte sich gradlinig zwischen den beiden Toren. Im Vergleich zu anderen Fußball-Titeln fühlt man sich hier viel näher am Spielgeschehen – Super Soccer mauserte sich zu einem wichtigen Pionier der dreidimensionalen Fußballspiele.

Leider entpuppte es sich darüber hinaus als ein etwas austauschbares Gekicke und verlor schnell an Reiz. Die Konsequenz: Der 1993 nur in Japan erschienene Nachfolger Super Formation Soccer 2 kam in Import-Tests von Magazinen wie der Video Games deutlich schlechter weg. In der Zwischenzeit waren einfach andere gute Fußballspiele wie Striker oder das erste FIFA Soccer erschienen.

Sensible Soccer (1992) & Sensible World of Soccer (1994)

Wer noch nie etwas von Sensible Soccer gehört hat, der wird beim Anblick der krümeligen Grafik bestimmt den Kopf schütteln: Das soll ein gutes Fußballspiel sein? Aber hallo! Und vielleicht sogar das Beste seiner Art …

Erneut schlugen die Jungs von Sensible Software zu: Sie nahmen Kick Off als Blaupause, vergrößerten den Bildausschnitt und kehrten die Steuerung des Klassikers regelrecht um, weshalb man beispielsweise für das Passen kurz und für das Schießen lang auf den Feuerknopf drücken musste.

Überhaupt war die sensationelle Spielbarkeit der Star von Sensible Soccer: Erstmals hatte man das Gefühl, all die Tricks wie Fallrückzieher, Kopfball oder Bananenflanken wie selbstverständlich auszuführen, anstatt vorher stundenlang eine komplizierte Steuerungsmechanik erlernen zu müssen. Allein das Anschneiden von Schüssen funktionierte so gut wie in keinem anderen Fußballspiel zuvor.

Es folgten zahlreiche verbesserte Versionen, die beispielsweise Fouls mit gelben oder roten Karten bestraften. 1994 krönte Sensible Software sein eigenes Meisterwerk und veröffentlichte mit Sensible World of Soccer (SWOS) die ultimative Mischung aus Arcade-Fußball und Manager. Selbst heute wird Sensible Soccer noch von vielen Fans begeistert gespielt und erhält regelmäßige Fan-Updates wie SWOS 2020. Mehr Infos dazu findet ihr auf sensiblesoccer.de.

International Superstar Soccer Deluxe (1995) & International Superstar Soccer 64 (1997)

Wer sich in den 90ern mehr Realismus, Optionen und Steuerungsraffinessen wünschte, der kam nicht um Konamis Deluxe-Version von International Superstar Soccer für das Super Nintendo herum. Bereits der 1994 veröffentlichte Vorläufer begeisterte mit einer plastischen Grafik und äußerst vielschichtigen Animationen. Das Gamepad war voll belegt und ermöglichte verschiedene Arten von Pässen, Hackentricks oder kurzen Sprints. Ein Radar sorgte für die volle Übersicht, die sehr gut ausbalancierte Geschwindigkeit für eine hervorragende Spielbarkeit.

International Superstar Soccer mangelte es nur an Optionen, die dafür die Deluxe-Version umso mehr lieferte. So konnte man zu viert spielen oder den Schwierigkeitsgrad individuell für jedes Team einstellen, um übermächtige Nationen wie Deutschland an relativ schwachbrüstige wie Nordirland anzugleichen.

Ebenfalls erwähnenswert ist der direkte Nachfolger International Superstar Soccer 64, der zwei Jahre später auf dem Nintendo 64 debütierte und dank seiner fantastisch animierten Polygongrafik

Super Soccer für das Super Nintendo punktete 1991 mit seiner ansprechenden 3D-Grafik und der ungewöhnlichen Kameraperspektive, die das Geschehen mitten auf dem Platz einfing. (Quelle: Human Entertainment/Medienagentur plassma)

Die sensationelle Sensible-Soccer-Serie gilt unter den Arcade-Fußballspielen nach wie vor als ungeschlagen. (Quelle: Sensible Software/Medienagentur plassma)

Verspielte Animationen, eine exzellente Mischung aus Spielbarkeit und Komplexität sowie unzählige Optionen machten International Superstar Soccer Deluxe 1995 zum Genre-König. (Quelle: Konami/Medienagentur plassma)

Konamis Pro Evolution Soccer wird bis heute für seinen hohen Simulationsanspruch gefeiert und entsprechend jährlich fortgesetzt. Im Bild: das brillante PES 6 für die PS2. (Quelle: Konami/Medienagentur plassma)

faszinierte. Zudem beeindruckte der geschwätzige Kommentator, auch wenn sich seine Sprüche schnell wiederholten.

Pro Evolution Soccer (2001 bis heute)

Konami hat bekanntermaßen noch eine weitere Fußballserie erfunden: Während International Superstar Soccer innerhalb der Playstation-2-Ära in der Versenkung verschwand, stieg parallel dazu Pro Evolution Soccer (kurz PES) zum neuen Meister auf und wird bis heute fortgesetzt.

Die Serie ist vor allem für ihren relativ hohen Anspruch und Realismus bekannt: Echte Fußball-Fans schwören jedenfalls darauf, dass PES rein spielerisch betrachtet ungeschlagen sei. In der Tat fühlen sich die Spiele im Vergleich zur Konkurrenz viel authentischer an, und das Treiben auf dem Platz erinnert an echte Fußballpartien.

Ungeachtet dessen hat Konami seine Reihe Jahr für Jahr weiter verfeinert, weshalb auch die audiovisuellen Unterschiede zu einer Live-Übertragung im Fernsehen immer geringer werden. Dafür sorgen unter anderem lebensnahe Animationen, eine grundsolide Präsentation und eine täuschend echte Soundkulisse, dank der man sogar die leisen Zurufe unter seinen Spielern heraushören kann. Unter PES-Liebhabern genießen vor allem die ersten Teile für die PS2 Kultstatus – für uns zählt PES 6 zum besten Ableger der Serie. Aber auch das aktuelle eFootball PES 2021 ist eine spielstarke Simulation.

Allerdings ist Pro Evolution Soccer nicht die einzige Serie, die sich stetig weiterentwickelt. Und der einzig noch relevante Konkurrent hat ein mächtig großes Plus-Argument auf seiner Seite …

FIFA International Soccer (1993 bis heute)

Bereits das Ur-FIFA für das Sega Mega Drive schlug ein wie ein Vollspannstoß in den Winkel und wurde anno 1993 von vielen als das bis dato ausgereifteste Fußballspiel bezeichnet. Die isometrische Perspektive machte das Spielgeschehen plastisch und übersichtlich zugleich und die Steuerung vollzog gekonnt die Gratwanderung zwischen Arcade und Simulation.

Auch von FIFA erscheint seitdem jedes Jahr eine neue Version, die sich dem aktuellen Stand der Technik anpasst und in Sachen Präsentation immer mehr einem realen Fußball-Match gleicht. Der große Unterschied zu Pro Evolution Soccer: Publisher Electronic Arts leistet sich ein fettes Lizenzpaket, das nahezu alle echten Spieler, Mannschaften und Klubs vereint und inzwischen sogar die Spielerinnen des Frauenfußballs berücksichtigt.

Die Qualität der einzelnen Versionen schwankt indes mehr als bei der Konkurrenz von Konami: Fanden frühe Ableger wie FIFA 98: Road to World Cup und Frankreich 98: Die Fußball-WM reichlich Anklang (nicht zuletzt wegen Kult-Songs wie Song 2 von Blur oder Tubthumping von Chumbawamba), ging es nach der Jahrtausendwende bei FIFA abwärts. Gerade zwischen 2000 und 2009 wurde FIFA von Profizockern als zu seicht und zu „arcadig“ bezeichnet. Zudem verzettelte sich EA schon früh mit unnötigen Ablegern, etwa dem actionorientierten Spinoff Bundesliga Stars und dessen Nachfolger (2000 beziehungsweise 2001 erschienen). Wieder deutlich beliebter war das 2005 veröffentlichte FIFA Street: eine sympathische Straßenfußballvariante, die seit FIFA 2020 in Form des Volta-Modus ein fester Bestandteil der Hauptserie ist.

All das gipfelt im „FIFA Ultimate Team“-Modus (kurz FUT), der gleichzeitig Segen und Fluch zu sein scheint: Seit FIFA 09 kann man sein eigenes Traumteam mit seinen Lieblingsspielern zusammenstellen, wofür man sie jedoch entweder in einem internationalen Online-Markt erwerben oder mit viel Glück über den Kauf von Kartenpäckchen erwerben muss. Hinter Letzterem steckt leider nichts Anderes als eine verkappte Lootbox-Mechanik, die FIFA zu einem Pay2Win-Produkt macht. Und solche Machenschaften sollte die langlebigste Fußballserie eigentlich nicht nötig haben.

Auch in den vergangenen Jahren überzeugte die PES-Reihe mit hohem Realismus und exzellenter Spielbarkeit (im Bild: PES 2016). (Quelle: Konami/Medienagentur plassma)

Auftakt zur erfolgreichsten Fußballspiele-Serie aller Zeiten: Das zuerst für das Sega Mega Drive erschienene FIFA International Soccer war anno 1993 ein echter Augenöffner. (Quelle: EA Sports/Moby Games)

Pokémon Legenden Arceus™

Die Pokémon-Direct lieferte ganz viele neue Informationen zu den aktuellen und anstehenden Taschenmonster-Titeln. Darunter natürlich auch Pokémon-Legenden: Arceus.

Mit großen Fan-Gemeinschaften ist das so eine Sache, vor allem, wenn sie aus unterschiedlichen Altersgruppen bestehen. Spieler unter zehn Jahren hegen andere Ansprüche an Unterhaltung als die älteren Semester, die vielleicht selbst schon eine Familie gegründet haben. In welche Richtung Studios etablierte Serien entwickeln wollen, ist deshalb manchmal gar keine einfache Entscheidung. Allerdings ist es selten, dass nach der Veröffentlichung neuer Szenen und Informationen zu Nintendo-exklusiven Marken ein so geteiltes Echo entsteht wie bei Pokémon-Legenden: Arceus. Die am 18. August 2021 gezeigten Eindrücke stießen vor allem, aber nicht nur bei den Hardcore-Fans auf herbe Kritik. Und auch wir waren ein bisschen geschockt über das, was über den Bildschirm flimmerte: leere Landschaften, schwankende Auflösung, Kantenflimmern, Modelle, die aus einem N64-Spiel stammen könnten, fehlende Schatten, Klontexturen auf Wasseroberflächen und Böden, die die ganze Umgebung künstlich anstatt lebendig aussehen lassen, beinahe amateurhaft wirkende Animationen. Was ist da nur los? Und: Ist das alles wirklich so schlimm?

Technik von vorgestern

Natürlich könnte die Optik im fertigen Spiel besser ausfallen. Allerdings wäre das eine echte Kuriosität, denn normalerweise passiert genau das Gegenteil: Vorab-Trailer und -Spielszenen werden aufgehübscht, um Fans zu beeindrucken und Käufer an-

Das Kampfmenü – in das ihr jetzt nahtlos wechselt – sieht deutlich aufgeräumter und hübscher aus als in den zahlreichen Serienvorgängern.

Die Tempotechnik erhöht die Geschwindigkeit des Pokémon, das sie einsetzt. Dafür gibt es aber einen Malus auf die Angriffsstärke.

Die Welt von Hisui wirkt im Trailer ziemlich leer und technisch eher schwach. Gras, Boden und Bäume fallen besonders negativ auf.

zulocken. Zudem erscheint Arceus bereits im Januar und dürfte aus diesem Grund entwicklungstechnisch so gut wie fertiggestellt sein. Aber vielleicht stammen die Szenen ja aus einem veralteten Build, und am Ende ist alles doch ein wenig ansehnlicher.

Ein Ausblick auf ein Spiel, egal, ob Indie-Game oder AAA-Titel, basiert immer auf dem, was man gesehen oder gespielt hat. Deshalb müssen wir an dieser Stelle deutlich werden: Das neue Pokémon ist optisch bislang eine immense Enttäuschung. Bereits bei den Switch-Vorgängern Schwert und Schild kritisierten wir die Qualität der Grafik, anscheinend wurden in dieser Hinsicht keinerlei Verbesserung vorgenommen. Und bei diesem Spiel handelt es sich nicht um die Bemühungen eines winzigen Studios, dem Budget oder ein großer Partner fehlen: Das Pokémon-Franchise zählt zu den erfolgreichsten und bekanntesten Marken der Welt und lässt heute wie vor zwanzig Jahren die Kassen klingeln. Dass man eine lebendige, große und spannende Open World trotz Hardware-Einschränkungen auf die Beine stellen kann, zeigte The Legend of Zelda: Breath of the Wild bereits vor vier Jahren. Dass Pokémon-Legenden: Arceus dennoch so unattraktiv aussieht, wirft natürlich Fragen auf wie „Warum holt sich Game Freak nicht mehr Unterstützung bei Nintendo?“, die Antwort werden wir vermutlich nie erfahren.

Themawechsel

Aber wenden wir uns nun einem anderen Thema zu, denn Spiele bestehen ja (zum Glück für Pokémon) aus mehr als nur der Grafik. Worum geht es also in Pokémon-Legenden? Dass das Spiel nicht in zwei Editionen erscheint wie bei den Hauptspielen der Serie üblich, gibt bereits den Hinweis, dass hier einige Konventionen über Bord geworfen werden. Dieses Mal seid ihr nämlich nicht als herkömmlicher Trainer unterwegs, sondern schreibt vielmehr Geschichte! Arceus spielt viele, viele Jahre vor allen anderen Pokémon-Spielen, in einer Zeit, in der es noch gar keine Trainer, Arenen oder Pokémon-Center gibt. Eure Aufgabe ist es, die Lande nach Pokémon zu durchstreifen und sie zu katalogisieren, um somit den ersten Pokédex der Welt zu erstellen. Wer da mitdenkt, fragt sich natürlich gleich: Gibt es also gar keine Trainer-Kämpfe mehr? Eine abschließende Antwort darauf blieb The Pokémon Company bislang schuldig, in den bislang gezeigten Szenen allerdings sah man tatsächlich keine Kämpfe gegen menschliche Gegner und deren Teams. Fest zu stehen scheint bereits, dass es keine Möglichkeit geben wird, gegen andere Spieler anzutreten. Das Tauschen von Pokémon soll aber nach wie vor möglich sein. Wenn wirklich keine anderen Trainer im Spiel existieren sollten, werden Bosskämpfe also wohl nur gegen besonders starke Taschenmons-

Rechts seht ihr die Reihenfolge der Attacken. Das gegnerische Pokémon kann sogar zweimal hintereinander angreifen – das Kampfsystem wurde geändert.

Viele Bewohner von Hisui fürchten sich vor den Pokémon. Indem ihr euren Pokédex füllt, tragt ihr zum Verständnis für die Taschenmonster bei.

Indem ihr schleicht, kommt ihr näher an wilde Monster heran und könnt sie mit einem gezielten Pokéball-Wurf einfangen.

ter ausgetragen. Die Stufe eines Pokémon wird nach wie vor mit dem Level angegeben, weshalb die übliche Rollenspielmechanik, bei dem die Tierchen Erfahrung sammeln und dann stärker werden, wohl unangetastet bleibt.

Pokémon wechsel dich

Anders sieht das aber schon beim Kampfsystem aus. Dieses ist zwar immer noch rundenbasiert, aber wird unter anderem von den neuen Kampfstilen beeinflusst. Bislang wurden davon zwei gezeigt: Tempotechnik und Krafttechnik. Entscheidet man sich für die Tempotechnik, erhöht sich die Agilität des eingesetzten Pokémon, und die Priorität seiner Angriffe wird erhöht, es kann dann also vor dem Feind attackieren – wer in welcher Reihenfolge dran ist, verrät die Auflistung der Züge rechts am Rand. Anscheinend ist es so auch möglich, zweimal hintereinander eine Attacke einzusetzen, bevor der Gegenspieler dran ist. Bei der Tempotechnik verringert sich allerdings die Angriffskraft des Pokémon, vermutlich ist es also am sinnvollsten, diesen Stil für das schnelle Aktivieren von Statuseffekt-Moves zu nutzen. Die Krafttechnik bewirkt das genaue Gegenteil, das Pokémon wird dann langsamer, seine Angriffe aber stärker. Vermutlich wird es weitere Techniken geben, etwa eine, die die Verteidigung steigert und so weiter. Gut möglich, dass ein bislang vermisstes Feature mit den Änderungen am Kampfsystem zu tun hat: Anders als üblich wurde bei der Vorstellung der drei Starter-Pokémon auf die Auflistung derer Fähigkeiten verzichtet. Pokémon-Fähigkeiten sorgen seit der dritten Generation für diverse Vor- und Nachteile im Kampf, ein Pokémon mit der Fähigkeit „Schwebe“ kann zum Beispiel nicht von Bodenangriffen getroffen werden. Die Absenz im bisherigen Promo-Material muss aber nicht endgültig heißen, dass Fähigkeiten gestrichen wurden.

Kommen wir nun zu den Starter-Pokémon: Dieses Mal entscheidet ihr euch zwischen den drei bereits aus anderen Generationen bekannten Tierchen Feurigel, Ottaro und Bauz. Die Region, in der ihr unterwegs seid, sieht zwar ganz anders aus als Gebiete, die ihr in den Spielen zuvor bereist habt, das liegt aber am Sprung in die Vergangenheit. Tatsächlich handelt es sich um die Sinnoh-Region, die zu Zeiten von Arceus noch Hisui hieß. Richtige Städte gibt es (noch) nicht, abgesehen von der Siedlung Jubelstadt im Japano-Look.

Monstersammeln

Was macht ihr also nun in der Open World? Nun, im Grunde das, was ihr in der Serie seit jeher macht: Pokémon fangen! Dieses Mal könnt ihr aber auch gleich den Ball zücken, ohne einen Kampf loszutreten. Schleicht euch im hohen Gras an, trefft euer Ziel mit dem Wurfgeschoss und hofft, dass es nicht wieder ausbricht und angreift. Ihr könnt natürlich auch ein Taschenmons-

Euer Held (oder eure Heldin) erkundet als Mitglied der Galaktik-Expedition die Wildnis des Landes Hisui und erforscht die Pokémon, die dort leben.

Keifel und Quiekel tummeln sich im Schnee. Bei New Pokémon Snap sah das deutlich besser aus – das war aber auch kein Open-World-Spiel.

ter aus eurem Team losschicken und so eine Auseinandersetzung starten. Diesmal endlich ohne nervige Unterbrechung und den Wechsel in den Battle-Bildschirm, der Übergang zwischen normalem Gameplay und Auseinandersetzung ist fließend! Außerdem laufen die Pokémon im ganzen Spiel sichtbar in der Gegend herum, ihr könnt ihnen also auch aus dem Weg gehen. Wie bei den Alola-Inseln gibt es in Hisui spezielle Pokémon-Varianten von bekannten Arten, im Trailer zum Beispiel bekamen wir ein Hisui-Fukano zu Gesicht. Ansonsten ist die Auswahl an Pokémon gemischt aus allen möglichen Vorgängern, das legendäre Monster Arceus wird natürlich eine Rolle spielen, und die Silhouette eines bislang unbekannten, also vermutlichen neuen Taschenmonsters wurde in den Szenen ebenfalls präsentiert. Wie viele Einträge der Pokédex, den ihr erstellt, am Ende umfassen wird, lässt sich noch nicht einschätzen.

Selbst ist der Trainer

Moment mal, es gibt keine Trainer und keinen Pokédex, Pokébälle aber schon? Ja, aber die wurden gerade erst erfunden und ihr könnt nicht einfach in den nächsten Laden spazieren, um Nachschub zu kaufen. Stattdessen stellt ihr die wichtige Ausrüstung selbst her, aus Aprikoko-Früchten und diversen Zusatzobjekten. Neben dem Standard-Pokéball wurde außerdem der Schwerball gezeigt, sicherlich gibt es viele weitere Variationen, die euch das Fangen der Monsterchen erleichtern. Ein Weg zur Beschaffung von Rohstoffen wurde am Ende des Trailers schon angedeutet, als das Lucario der Trainerin einen Baum attackiert und dort Früchte herabfallen.

Aussicht unklar

Auf ein Feature müssen wir nun noch eingehen: die Pokémon mit den roten Augen. Im Trailer sieht man drei davon, und sie scheinen große Wut zu verspüren. Ursaring, Garados und Luxtra greifen direkt die Spielfigur an, diese muss mit einem Hechtsprung den Angriffen entkommen und erst Land gewinnen, bevor sie ein eigenes Pokémon in den Kampf schicken kann. Sie wird sogar von Luxtras Donnerblitz erfasst und kurz betäubt – spannend ist die Frage, ob man auf diese Art und Weise ganz K.O. gehen kann. Geheilt wird der Held jedenfalls in Camps. Sehr wahrscheinlich dienen diese besonderen Pokémon als Bosskämpfe im Spiel. Andere Taschenmonster hingegen stellen Fortbewegungsmittel dar, etwa die Hisui-Form von Salmagnis, auf deren Rücken man durchs kühle Nass gleitet, oder das edle Damythir – ein kleines bisschen erinnert das Reiten auf dem Hirschwesen an Szenen aus Studio Ghiblis Animationsfilm Prinzessin Mononoke. Aber, und das ist nun einmal nicht wegzudiskutieren: Dank der Optik des Trailers sieht das leider sehr viel weniger eindrucksvoll und ansprechend aus als bei der eventuellen Inspirationsquelle.

Änderungen an etablierten Mechaniken sind immer spannend und können zu großem Erfolg führen. Aber es kann auch schiefgehen. Wie wird es bei Pokémon laufen? Die Hoffnung stirbt zuletzt, aber einen Top-Hit vermuten wir (zumindest bislang) noch nicht.

Katharina Pache

Gebäude und Läden sind im japanischen Stil gehalten. Pokémon-Legenden: Arceus spielt viele Jahre vor den Geschehnissen aller anderen Spiele der Serie.

Damythir dient als Reittier. Auf seinem Rücken erkundet ihr die Hisui-Region auf der Suche nach Pokémon, die ihr eurem Pokédex hinzufügen könnt.

Dies scheint die größte Siedlung in Hisui zu sein. Die Häuser sehen weniger modern aus als in anderen Pokémon-Spielen.

MEINUNG
Katharina Pache

Optisch auf jeden Fall keine Evolution

Ich will nicht anfangen, Vergleiche zu anderen Spielen zu ziehen, denn auch für sich alleine betrachtet sieht Pokémon-Legenden: Arceus bescheiden aus. Durch die minimale Weitsicht wirkt Hisui wie eine einzige Einöde, insofern stelle ich mir die Frage, was ich denn dort erkunden soll? Den Pokédex zu füllen ist eine Aufgabe, der man bislang in jedem Teil nachging, was ist die Besonderheit am Open-World-Ableger, von der offenen Spielwelt mal abgesehen? Tatsächlich glaube ich, dass Arceus ganz unabhängig davon, ob es nun ein gutes Spiel wird oder nicht, sehr erfolgreich sein wird. Denn die Marke Pokémon zieht nach wie vor, und verkaufen wird sich das Abenteuer bestimmt wieder sehr gut. Es ist allerdings gefährlich, mit möglichst wenig Aufwand möglichst großen Gewinn einfahren zu wollen – und anhand der gezeigten Szenen sieht es momentan ganz danach aus, als sei das der Plan. Die Pokémon-Spiele stehen, so wie eigentlich alle Nintendo-exklusiven Marken, für Qualität, auf die man sich blind verlassen kann. Aber, um nun etwas versöhnlicher zu werden: Auch bei Breath of the Wild war ich bis zum Ende sehr skeptisch, ob da was Gutes bei herauskommt. Und am Ende war das Ergebnis fantastisch. Hoffen wir das gleiche für Arceus.

INFOS

Termin:	28. Januar 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak

Zusammen macht doch fast alles mehr Spaß, oder? Ob Warios neues Spiel Get It Together! auch dazu gehört, haben wir beim Spielen der Demo-Fassung getestet.

Schockschwerenot! Unser Druckereitermin verhinderte, dass wir schon in dieser Ausgabe ein Urteil über Warios wirren Mikrospielzirkus fällen können. Aber was ist schon ein Heft ohne Wario? Das ist ja wie ein Essen ohne Knoblauch! Deshalb haben wir uns nur zu gerne kopfüber in die Demo zu Get It Together! gestürzt, die einen Einblick geben soll in all die absurden Inhalte der ultraschrägen Spielesammlung. Und da steckt erfreulicherweise neben Warios fülligem Astralkörper einiges drin, was Lust macht auf den fertigen Titel – erscheinen wird das neue Warioware am 10. September, wenn ihr diese Zeilen lest, könnt ihr es vermutlich also schon selbst ausprobieren.

Virtuelle Realtität

Wario widmet sich in Get It Together! ein weiteres Mal nach Warioware: Do It Yourself! auf dem DS einem Leben als Spieleentwicker. Er hat sogar ein Studio, in dem all die serientypischen Charaktere arbeiten (oder zumindest so tun). Gleich in der Intro-Sequenz ruft Wario seine Untertanen, äh, Angestellten herbei, um stolz sein neues Werk auf einer tragbaren Spielekonsole herzuzeigen, die an den guten alten Game Boy Advance erinnert. Doch beim Coden hat er anscheinend geschlampt, denn prompt werden Wario und Kollegen in die virtuelle Welt gezogen. Natürlich gibt es nur einen Weg, sich aus dieser zu befreien: Indem ihr jede Menge verrückte und vor allem blitzschnelle Minispiele meistert! In der Demo folgt Disziplin auf Disziplin, und je weiter es geht, desto schneller passiert alles auf dem Bildschirm und desto knapper wird das Zeitimit, bis man irgendwann alle Leben verloren hat und seine Höchstpunktzahl in der Highscore-Liste verewigt. Soweit ist das aus den zahlreichen Vorgängern

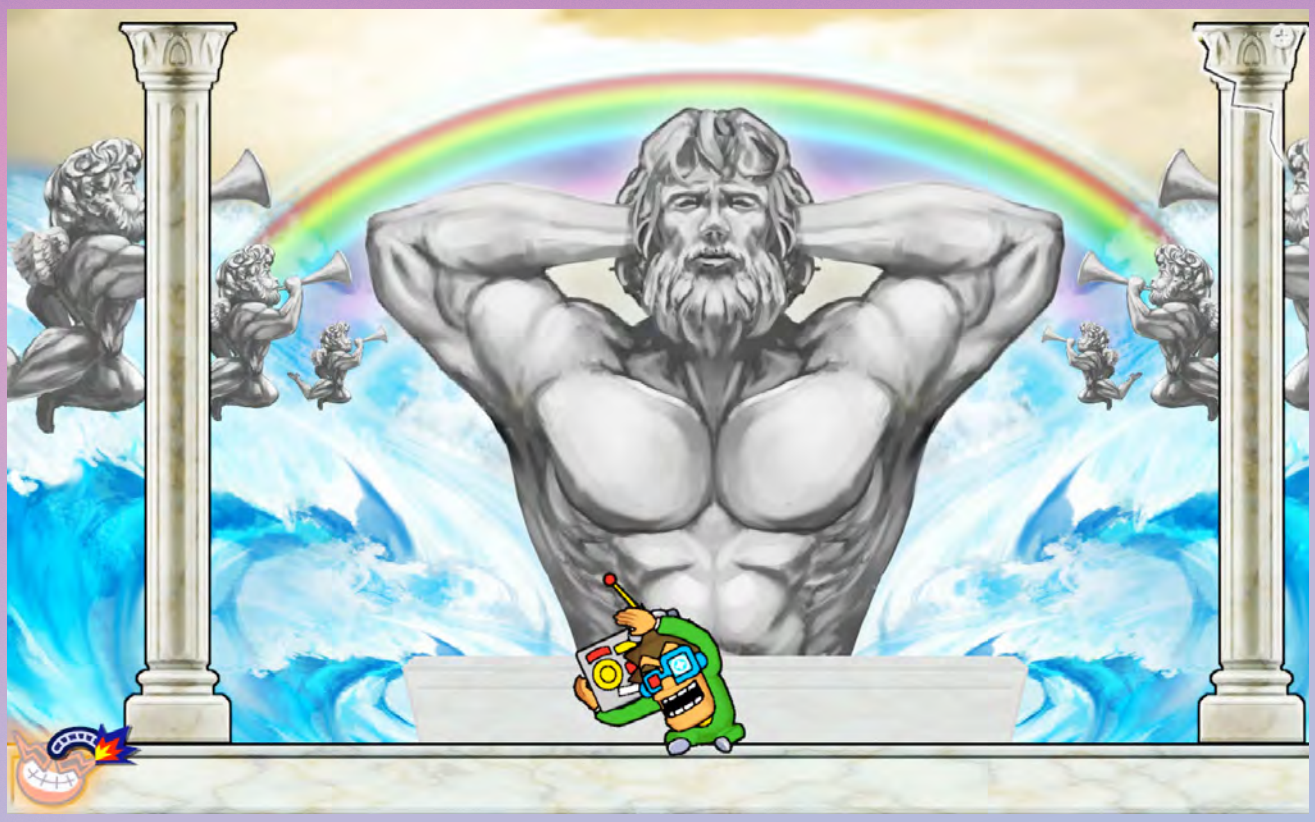
Zu zweit lassen sich Fliegen deutlich einfacher vertreiben! Hier arbeiten Young Cricket und Mona zusammen.

Fast schläft er schon! Die Themen der Mikrospiele sind mal wieder aus allen möglichen Bereichen zusammengemischt und deshalb so unterhaltsam.

bekannt. Neu ist hingegen, dass die unterschiedlichen Figuren des Wario-Universums nun über verschiedene Fähigkeiten verfügen! Wario etwa trägt jetzt ein Jetpack, kann also durch die Gegend schweben, und der Grobian wäre ohne seine berühmtberüchtigte Rammattacke nicht zu erkennen, weswegen er diese auf Knopfdruck ausführen kann.

Neben Wario sind in der Demo fünf weitere Charaktere spielbar, im fertigen Titel sollten es mindestens 16 Stück sein. Nach und nach gesellen sich die anderen Angestellten von Warios Spielestudio zum dicken Griesgram. Da gibt es Young Cricket, den Kampfkunstschüler. Er kann zwar nicht fliegen, aber dafür sehr hoch springen. Außerdem haben wir den Rapper 18-Volt, der lieber auf dem Boden hockt anstatt herumzulaufen und Discs verschießt. So bewegt er sich auch fort: Mit Hilfe der Wurfgeschosse zieht er sich an Ringen entlang. Deutlich agiler ist das Mädchen Mona, das auf einem schwebenden Roller durch die Gegend gleitet und mit einem Bumerang bewaffnet ist. Charakter Nummer fünf ist eigentlich ein Doppelpack, denn dabei handelt es sich um die Ninja-Zwillinge Kat und Ana. Sie stecken voller Energie und springen ständig auf und ab. Wenn ein zweiter Spieler dabei ist, übernimmt dieser die Rolle von Ana. Die beiden unterscheiden sich durch die Richtung, in die sie ihre Wurfsterne katapultieren: Kat wirft nach rechts, Ana nach links! Und zu guter Letzt schließt sich Wario in der Demo noch der gutmütige Außerirdische Orbulon an, der, wie es sich für ein Alien gehört, in einer fliegenden Untertasse sitzt. Standesgemäß interagiert Orbulon mit Objekten, indem er sie mit seinem Traktorstrahl greift und fallen lässt. Noch nicht in der Demo enthalten, aber schon näher beschrieben wurden die Fähigkeiten von 6-Volt (fährt mit dem Skateboard und attackiert per Jo-Jo an), Ashley (nutzt Magie und fliegt auf ihrem Hexenbesen) und Jimmy (verkettet Sprünge und greift durch die Wucht des Aufpralls an). Es fehlen also noch Roboter Mike, Dr. Crygor, Dribble und Spitz sowie der Rest der verrückten Bande.

Die einzelnen Recken werden nach dem Freispielen vorgestellt. Wie man sie handhabt, lernt ihr danach in Mini-Tutorials.



Ein Bild für Götter: Dieser gut gebauten Statue haben wir mal eben die Achseln enthaart. Das Ergebnis kann sich sehen lassen!

Viele Figuren, viele Spiele

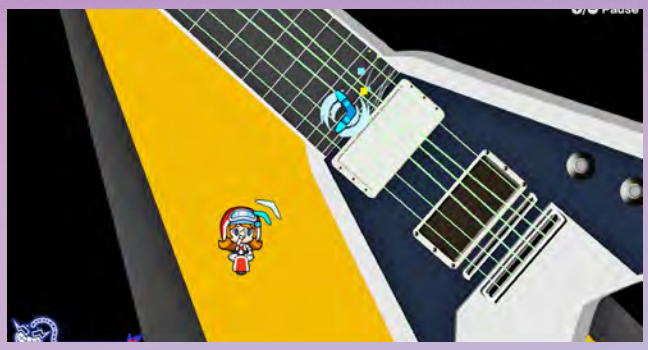
Absolvieren wir nun also Mikrospiel um Mikrospiel, können wir die Auswahl der Charaktere bestimmen. Entweder, wir lassen alle mitmachen – dann nimmt jeder freigeschaltete Held (oder Anti-Held) an den Wario-Spielen teil. Oder wir entscheiden uns für eine Auswahl von maximal drei Figuren, die dann durchgemischt werden. So kann man die Recken vermeiden, mit denen man nicht so gut klarkommt. Denn logischerweise ergeben sich durch die unterschiedlichen Fähigkeiten große Unterschiede beim Absolvieren der Minispiele! Im Hypnose-Game etwa müsst ihr einen riesigen Mario einschläfern. Während Wario ganz einfach die Kette vor der Nase seines Bruder rammt, bis das Gewicht daran wild hin- und herschwingt, ist das mit 18-Volt oder Orbulon schon deutlich schwieriger. Nicht unmöglich, wohlgemerkt, aber je schneller die Uhr im Verlauf der Spiele tickt, desto fixer verliert man auch einen Versuch, wenn man mit der Handhabung einer Figur nicht sofort klarkommt.

Die Auswahl der Minispiele in der Demo ist noch überschaubar, deshalb fielen die Unterschiede der Spiele je nach Figur umso stärker auf. Im fertigen Titel sollen es wie üblich etwa 200 Disziplinen sein, in denen sich die Wario-Bande beweisen muss. Die Auswahl ist aber schon jetzt schön schräg und abwechslungsreich. Wir zupfen etwa einer Statue von Zeus(?) die Achselhaare, schmeißen ein Sparschwein vom Tisch, fangen fliegende Fische, jonglieren verschiedene Objekte in der Luft, treiben eine Windmühle an und mehr.

Ordentlich sortiert

Die Demo gibt außerdem Einblicke in weitere Features sowie natürlich den Rest der Mikrospiele, die in Warioware enthalten sein werden. So gibt es wieder einige Games mit direktem Nintendo-Bezug, eines etwa spielt in Animal Crossing, bei einem anderen erblicken wir Bowser am Ende eines Levels von Super Mario Bros. auf dem NES. Eine praktische Sortierfunktion soll helfen, die Spiele nach Thematik zu ordnen. So könnt ihr etwa nur die Games zocken, die etwas mit Nintendo-Spielen zu tun haben.

Bei einigen Mikro-Games greift Warioware auf andere Nintendo-Marken zurück. Hier etwa auf Splatoon!



Je weiter man bei den Mikrospielen fortschreitet, desto schwieriger werden sie. Hier bewegt sich der Gitarrenhals, auf dem wir Akkorde anschlagen müssen.

Wario präsentiert seiner Belegschaft stolz das von ihm programmierte Spiel, allerdings hat sich da wohl ein schwerwiegender Bug eingeschlichen ...

Mehr drin als man denkt?

In der Demo verfügbar ist nur die Möglichkeit, eine eingeschränkte Auswahl von Mikrospielen mit den erwähnten fünf Charakteren zu bestreiten, alleine oder auch zu zweit. Das nutzt sich natürlich früher oder später ab. Vorgestellt werden aber auch viele weitere Optionen zum Zeitvertreib in Warioware. Und die Aufteilung erinnert dabei mit zig Kategorien und Optionen frappierend an den Mehrspielerdauerbrenner Super Smash Bros. Ultimate! Das werten wir als gutes Zeichen, was die potentielle Langzeitunterhaltung betrifft. Und was gibt es da so alles? Zum Beispiel den Potpourri-Modus, in dem zehn gesonderte Spiele, beziehungsweise Disziplinen stecken. Eine davon ist das das Spiel Arbeitswegelagerei, bei dem vier Figuren zu sehen sind, wie sie aus der Sidescroller-Perspektive Items hinter sich herziehen. In der Mikrospielarena hingegen duellieren sich zwei Teilnehmer, sie müssen also beide gleichzeitig dieselben Mikro-Games absolvieren. Actionreicher hingegen ist der Kettenkampf: Wie bei einem 2D-Prügelspiel stehen vier Charaktere im Ring und geben sich Saures – die Lebensenergieleisten am unteren Bildschirmrand geben Aufschluss darüber, wie gut sich die Spieler schlagen. Triritorium hingegen erinnert ein kleines bisschen an Splatoon: Wer Mikrospiele gewinnt, bemalt einen Teil der Leinwand mit seiner Farbe ein, je erfolgreicher er dabei ist, desto größer das Feld. Gewonnen hat natürlich derjenige, der den Großteil der Fläche vollschmiert! Nicht weiter beschrieben sind die Potpourri-Spielarten Einzelkrampf (für einen Spieler), Fünf und Hopp, Hoch das Bällchen, Ballonspannung, Puckpanik und Sternstündchen. Noch nicht erspäht haben wir leider das Bilderatespiel aus dem Vorgänger für die Wii U, in dem sich Teilnehmer als Künstler betätigen konnten. Aber das muss zunächst nichts heißen, vielleicht steckt es ja trotzdem noch drin. Das war immer noch nicht alles: Online beweist ihr euch im Wario-Cup und vergleicht eure Bestzeiten mit denen anderer Spieler. Vermutlich handelt es sich dabei „nur“ um die Online-Highscore-Variante des normalen Einzelspielerparts, aber schön, dass diese Möglichkeit geboten wird. Besonders verheißungsvoll kommt der Punkt Missionen daher: Dort ist die Rede von einem Story-Modus, eventuell erwartet den Spieler gar so etwas wie der Subraum-Emissär oder der Abenteuermodus in Super Smash Bros. Ultimate? Laut Beschreibung jedenfalls startet Warioware: Get It Together! erst nach dem Durchspielen so richtig durch, bietet mit der Wariopedia alle Mikro-Games einzeln zum Zocken nach Lust und Laune (etwa auch die aus älteren Serienteilen?) und lockt damit, den Charakteren Geschenke in Form diverser Items machen zu können. Natürlich könnte es auch sein, dass in Warios neuem Abenteuer dann doch nicht so viel drinsteckt, wie es den Anschein erweckt – aber die Ausblicke auf all den Content lassen durchaus hoffen, dass ihr hier richtig viel schräge Unterhaltung bekommt, die Wochen und Monate Spaß macht!

Katharina Pache

Wer hier zögert, hat keine Chance: Legt das Bild im Hintergrund möglichst schnell frei, sodass ihr es erkennen könnt.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich will mehr als nur eine Ansammlung schräger Minispiele!

Und genau deshalb bin ich nach dem Spielen der Demo auch so angetan. Ich hoffe und glaube, dass hier deutlich mehr drinsteckt als der übliche Zwischendurch-Spaß, den die alten Versionen geboten haben, mehr aber eben auch nicht. Der Umfang eines Super Smash Bros. Ultimate ist ohne Frage gewaltig, aber bei mir wurde nun durch die Demo und die darin enthaltenen Ausblicke die Hoffnung geweckt, dass wir es bei Warios neuem Abenteuer tatsächlich mit einem Content-Monster zu tun haben könnten! Ob mir die unterschiedlichen Fertigkeiten der Charaktere gefallen, kann ich nun natürlich noch nicht abschließend sagen, auf jeden Fall aber komme ich mit einigen besser (Orbulon, Wario) klar als mit anderen (Kat, Young Cricket). Aber das könnte den Mikro-Games noch das gewisse Fünkchen Unberechenbarkeit hinzufügen, wenn etwa der erfahrene Spieler, der sonst immer alles gewinnt, auf einmal mit einer Figur spielen muss, die ihm nicht liegt. Auf jeden Fall überzeugt bin ich schon jetzt wieder von Optik und Sound; bei vielen Minispielen sind die Zeichnungen absichtlich amateurhaft, das wirkt sehr charmant – so würden Spiele eben aussehen, wenn Wario sie entwickelt!

INFOS

Termin:	10. September 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Die alteingesessene Action-Reihe Metal Slug feiert ihre Rückkehr und hat sich dafür in eine neue, schicke Schale geworfen und ein anderes Genre angelegt.

Okay, so ganz korrekt ist der Einleitungssatz nicht, denn einen Ausflug in die Strategiegefilde unternahm Metal Slug schon vor zwölf Jahren einmal: Nur in Japan erschien Metal Slug Tactics 2009 für Smartphones. Beim aktuellen Metal Slug Tactics aber, das 2022 auf den Markt kommen soll, dürfen alle ran, und zwar nicht auf dem Handy, sondern auf allen möglichen Konsolen, darunter auch die Nintendo Switch. Hinter dem Projekt steht unter anderem das Studio Dotemu. Retro-Fans werden an dieser Stelle hellhörig, denn das französische Team hat nicht nur ein Faible für Retro-Spiele, sondern auch ein Händchen dabei, diese gekonnt in die Gegenwart zu transportieren. Das wunderbare Streets of Rage 4 geht etwa auf ihre Kappe, oder das noch in diesem Jahr erscheinende Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Mit im Boot sitzen außerdem Leikir Studio, von denen man abseits eines Bullet-Hell- und eines Arena-Action-Spiels noch nicht viel gehört oder gespielt hat. Doch das ändert sich vielleicht im nächsten Jahr, denn was uns diese beiden Studios auftischen wollen, lässt uns schon das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Morden lässt das Morden nicht

Wer Advance Wars kennt oder Final Fantasy Tactics – oder die Demo zu ebenfalls noch ausstehenden Project Triangle Strategy gespielt hat – der fühlt sich beim Anblick von Metal Slug Tactics sicherlich gleich zuhause. Euer Schlachtfeld erblickt ihr aus der Iso-Ansicht. Wie es sich für ein Metal-Slug-Spiel gehört, müsst ihr die Machenschaften des fiesen Donald Morden sabotieren. Der ist nach seiner letzten Niederlage untergetaucht und nutzte die Zeit im Versteck, um eine Armee aufzustellen. Mit einem Staatsstreich, in dem er die Macht eines Landes an sich reißt, kehrt er abrupt zurück und wieder einmal liegt es an den schießwütigen Metal-Slug-Kämpfern,

Für Fans von Animation sind die gezeichneten Zwischensequenzen ein echter Augenschmaus. Hier wird noch auf Handarbeit Wert gelegt!

Zumindest ein Teil der Missionen soll zufallsgeneriert werden, damit man die Level immer und immer wieder spielen kann. Hoffentlich bleibt's fair!

den Bösewicht in seine Schranken zu weisen. Nur dieses Mal eben nicht mit klassischem Run&Gun-Gameplay, sondern rundenbasiert und mit RPG- und Rogue-like-Elementen. Neben Morden kommen natürlich auch all die anderen wichtigen Figuren der Serie vor, in euer Team steckt ihr zum Beispiel Marco Rossi, eines der bekanntesten Gesichter der Reihe, die forsche Fio oder auch Blondine Eri. Die unterschiedlichen Helden haben ihrer Ausstattung und ihrem Wesen entsprechend verschiedene, praktische Fähigkeiten. Bei sogenannten Sync-Angriffen können die Stärken zweier Charaktere zudem verknüpft werden, um besonders effektive Ergebnisse zu erzielen. Eine dieser Fähigkeiten dürfte ein Luftschlag sein, mit dem Marco in den gezeigten Spielszenen feindliche Panzer im oberen Stockwerk einer Ruine attackieren lässt. Verheißungsvoll ist dabei die Tatsache, dass das zerbombte Geschoss zusammenstürzt und auch Einheiten im Radius und unter dem Bauwerk beschädigt oder ausschaltet. Fans des Genres wissen, dass es taktisch sehr wichtig ist, die Truppen schlau zu platzieren und dass Höhenunterschiede vermeintlich schwache Einheiten in Bollwerke verwandeln kann. Mit der Möglichkeit, das Terrain nicht nur auszunutzen, sondern es auch durch spezieller Manöver beeinflussen zu können, eröffnet spannende, neue Möglichkeiten. Und damit die Missionen nicht beim zweiten Durchgang langweilig werden, entschieden sich die Entwickler, diese zumindest teilweise vom Zufall generieren zu lassen. Das nun ist ein zweischneidiges Schwert und erfordert viel Aufmerksamkeit seitens der Studios, damit dabei am Ende weder Level herauskommen, die sich doch zu sehr ähneln, noch Aufträge, die wegen ungünstiger Startbedingungen nicht zu schaffen sind.

Stärker, größer, besser

Die Rollenspielelemente kommen am Ende der Schlachten zum Tragen. Eure Figuren und euer Team sammeln Erfahrung, wodurch ihr nicht nur eure Feuerkraft verbessert, sondern auch eure besonderen Talente. Die Bewaffnung will ebenso bedacht sein: Um den Krieg zu gewinnen, solltet ihr euch nur mit den besten Utensilien ausstatten, die ihr euch leisten könnt.

Bislang gab es drei Schauplätze im Spiel zu sehen: Eine Wüste, eine Großstadt, eine Art Western-Siedlung und den Dschungel. Sicher warten noch mehr Areale im fertigen Spiel. Schon jetzt eine beinahe verboten gute Figur macht die Optik an sich, die sich stark an den Retro-Vorlagen orientiert, aber wirklich sehr lebendig, detailliert und edel aussieht. Eine wahre Freude auch die handanimierten 2D-Zwischensequenzen und Charakterportraits, die auf dem Bildschirm erscheinen, wenn eine besondere Fähigkeit aktiviert wird. Dass Metal Slug Tactics Anspruch liefern wird, ist zwar noch nicht in Stein gemeißelt, die gezeigten Szenen lassen dies aber hoffen. Bleibt noch abzuwarten, wie gelungen die Zufallsgenerierung der Missionen funktioniert und natürlich, ob das Spiel Spaß macht – denn das lässt sich erst beurteilen, wenn es nächstes Jahr erscheint.

Katharina Pache

Enge Häuserschluchten und Straßensperren sind nicht gerade ideal für die angreifende Partei. Mit der richtigen Taktik erringt man dennoch den Sieg!

Der Sync-Angriff wird besonders viel Schaden bei den Gegnern anrichten. Die Positionierung der Helden ist wichtig, sie müssen nahe beieinander stehen.

Das Design der Charaktere – darunter viele alte Bekannte – im detaillierten Pixel-Look weiß zu gefallen.

MEINUNG
Katharina Pache

Es lebe Retro – Metal Slug Tactics macht einen wundervollen Eindruck!

Manch einer hält das Genre ja für tot, aber nichtsdestotrotz erscheinen immer wieder tolle Spiele in der Strategiesparte, die sich an den großen Klassikern orientieren. Mal im modernen Gewand wie bei X-COM, mal im Oldschool-Look wie Into The Breach. Auf jeden Fall hat Metal Slug Tactics schon in dem Moment mein Herz erobert, als ich die dynamischen 2D-Animationen gesehen habe! Wer mich kennt, der weiß, dass ich dafür sehr empfänglich bin und dass mich sowas leicht begeistern kann, das war auch schon bei Cuphead so. Mir gefällt dieser Stil deutlich besser als die zugegeben ebenfalls hübsche Optik von Project Triangle Strategy. Nur allzu schwierig darf das Spiel am Ende zumindest für mich nicht sein, denn mit einem besonderen Talent für dieses Genre wurde ich nicht gerade gesegnet. Ich hoffe also auf faire Rogue-like-Elemente. Spielen möchte ich es auf jeden Fall! Und dabei habe ich zu Metal Slug nicht einmal einen besonders innigen Bezug. Jedenfalls heißt es jetzt erstmal abwarten, ob das Spiel meinen durchaus hohen Erwartungen gerecht wird, und das auch noch bis nächstes Jahr. Wobei, in vier Monaten ist ja schon wieder Weihnachten ...

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Strategie
Hersteller:	Dotemu
Entwickler:	Leikir Studio

HOT WHEELS UNLEASHED

Mattel und Milestone wollen euch den Spaß aus Kindertagen zurückbringen. Hot Wheels Unleashed soll vor allem Fans der kultigen Spielzeugautos begeistern.

Einmal noch wie damals als Kind Pisten für die eigenen neuen Hot Wheels bauen – wer findet denn dafür noch die Zeit? Mattel und Entwickler Milestone wollen uns diesen Traum nun erfüllen, wobei wir diesmal nicht einmal auf Mama hören und zusammenräumen müssen. Hot Wheels Unleashed will uns den Spaß aus der Kindheit auf Rechner und Konsolen bringen. Das Entwicklerstudio ist mittlerweile für gute Racing-Games bekannt, was auf ein angenehmes Rennspielgefühl hoffen lässt. Der Arcade Racer soll zu Release mit insgesamt 60 Karren aus unterschiedlichen Teilen der Hot-Wheels-Spielzeugautoreihe und 40 Stages locken. Für unsere Vorschau bekamen wir jeweils ungefähr die Hälfte davon zu Gesicht sowie eine kleine Auswahl an Modi.

Der wilde Velociracer macht Jagd auf KI-Gegner. Besonders intelligent sind die Computergegner aber oft nicht.

Speed Racing

Für das fertige Spiel geplant sind insgesamt sechs Spielmodi: ein Online-Multiplayer mit bis zu zwölf Leuten, Challenges in Time Attack, ein Karriere-Modus, ein Track-Editor, Split Screen und Quick Start. In der Preview konnten wir nur auf die letzten beiden Varianten zugreifen, auch, wenn wir gerne den Track-Editor ausprobiert hätten. Im Split Screen beweisen wir uns gegen einen Mitspieler auf demselben Gerät.

Quick Start dagegen ist, wie der Name sagt, für einen schnellen Einstieg ins Spiel geeignet. Nach der Auswahl des Autos und der Bahn treten wir gegen KI-Kontrahenten an. Das Fahrtalent unserer Computergegner können wir einstellen, wobei nur die höchste Stufe davon eine wahre Herausforderung darstellt. Selbst Einsteiger werden sich recht schnell gegen die CPU behaupten können. Eine große Lernkurve gibt es also nicht, dafür jede Menge

Die Karren tragen mal mehr, mal weniger witzige Namen, aber fast immer handelt es sich um Wortspiele wie etwa bei „Roller Toaster".

Abseits der Bahn können wir die Umgebung erkunden, das verschafft uns aber nur selten einen richtigen Vorteil. Der Skatepark bietet besonders viel Spielraum.

Kurven im Spiel. Grundsätzlich müssen wir wenig mehr wissen als wie man Gas gibt, lenkt, driftet sowie den Boost einsetzt, den wir während des Fahrens generieren.

Schneller Wagen

Aneignen müssen wir uns aber die Eigenheiten diverser fahrbarer Untersätze sowie der Strecken. In der Preview stand von vornherein eine recht große Auswahl an Autos parat. Im fertigen Spiel sollen uns am Anfang vor allem die einfacheren, aber etwas langsameren Karren bereitgestellt werden. Im Laufe des Spiels können wir dann weitere Schlitten mit unterschiedlichen Seltenheits- und Schwierigkeitsgraden freischalten, das alles dankenswerterweise ohne Mikrotransaktionen. Viele Hot Wheels tragen dabei Wortspiele als Namen wie Velociracer oder Buns of Steel. Im fertigen Spiel sollen wir diese auch noch mit Skins und anderen Anpassungen personalisieren können.

The stage is set

Welche Karre wir nehmen, kann sich darauf auswirken, wie leicht oder wie schwer wir es auf der Rennbahn haben. Nicht immer ist hohe Geschwindigkeit der Schlüssel zum Sieg und manchmal landen wir abseits der Strecke. Tatsächlich kann das auch ganz witzig sein, da wir dann einfach die Umgebung erkunden können, wenn wir dafür die Bestzeit abgeben. Hier wurde einiges an Liebe hineingesteckt, um die Welt drumherum lebendig wirken zu lassen. Wir hätten uns aber gewünscht, dass es öfter möglich ist, durch Wissen über die Umgebung Abkürzungen zu finden. Das geht bei den aktuellen Strecken nur begrenzt. Aber vielleicht ist sowas beim vollen Release mit dem Track-Editor möglich.

Die Stages sind dabei in verschiedenen Themenbereichen angesiedelt. Was man sich früher beim Pistenbauen im Kinderzimmer ausmalen musste, sieht man hier einfach auf dem Bildschirm: Es gibt es neben College-Campus, einer Werkstatt und einem Skatepark auch ausgefallenere Orte wie die Baustelle eines Wolkenkratzers. Die Umgebungen liefern dabei die größte Abwechslung, die Bahnen an sich bieten nur wenige Hindernisse wie Straßensperrungen, Spinnennetze und fehlende Leitplanken.

Schöne Karre

Insgesamt merkt man aber die Qualität, die Milestone mitbringt. Schon in unserer Vorschau sehen die Modelle der Spielzeugautos super aus und auch die restliche Grafik lässt keine verschwommenen Texturen oder andere Beta-Krankheiten erkennen. Das Fahren fühlte sich mit Xbox-Controller am PC sehr flüssig an.

Für Fans von Hot Wheels, Kinder sowie Nostalgiker wird der Titel voraussichtlich einiges an Spaß bereithalten, besonders herausfordernd ist er aber nicht. Vielleicht kann das fertige Spiel mit selbst erstellten Maps und Online-Matches auch hartgesottene Rennspielfreunde locken.

Monika Himmelsbach & Lukas Schmid

Bei manchen Pisten sollte man keine Höhenangst haben, wie hier im Hochhaus. Da gelangen wir gerne mal hoch hinaus.

MEINUNG
Monika Himmelsbach

Ein netter Racer, der bisher vor allem von der Marke lebt.

Hot Wheels Unleashed funktioniert so, wie es soll, und sieht dabei auch gut aus. Gerade an den Autos erkennt man, wie sehr aufs Detail geachtet wurde. Man kann sogar fast jede einzelne Naht im Plastik sehen. Neben der Auswahl an Autos gab es noch einige Bahnen sowie ganz passable KI-Gegner, besonders lang bei der Stange halten konnte mich der Titel aber auch in der Demo nicht. Ich bin aber auch ganz offensichtlich nicht Teil der angepeilten, eher jungen Zielgruppe. Ich fühle mich dann doch eher im Mario-Kart-Lager wohl. Mit am meisten Spaß hatte ich dabei, das Gebiet abseits der Strecke zu erkunden. Den Track-Editor stelle ich mir recht witzig vor, vor allem die Möglichkeit, verschiedene Räume miteinander zu verbinden oder total abgefahrene Pisten zu kreieren. Leider war der Modus in der Preview nicht verfügbar. Ich bin zudem gespannt, wie gut der Online-Modus im fertigen Spiel funktioniert.

INFOS

Termin:	27. September 2021
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Milestone S.r.l.
Entwickler:	Milestone S.r.l.

Grand Theft Horse statt Grand Theft Auto ist hier das Motto! Die Entwickler zeigen in Rustler, wie man sich mit viel Humor bei großen Vorbildern bedient.

Rustler ist das, was dabei rauskommt, wenn man knallfrech das Spielprinzip von GTA kopiert und sich dabei aber gehörig in der Epoche vertut. Statt modernem Großstadttreiben, flotten Karren und tödlichen Knarren gibt es in Rustler mittelalterliche Stimmung, Pferde und Schwerter. Entsprechend wurde dem Spiel auch der inoffizielle Titel Grand Theft Horse verpasst. Auf Steam befindet sich der Titel seit einiger Zeit im Early Access. Am 31. August soll die fertige Version unter anderem auf der Switch erscheinen. Aus diesem Anlass haben uns die Entwickler von Jutsu Games während eines digitalen Events einen Einblick in die aktuelle Fassung gewährt – den Test zu Rustler findet ihr online bei pcgames.de!

Guy und Buddy

Rustler spielt in einer historisch nicht akkuraten Version des Mittelalters, das sich selbst auch nicht sonderlich ernst zu nehmen scheint. Die Entwickler versuchen auch gar nicht erst die Tatsache zu verstecken, dass sie sich großzügig bei GTA bedient haben. Der Protagonist ist ein Kleinkrimineller, Barden spielen Rap-Musik und selbst die Sounds könnten teilweise direkt aus einem der Rockstar-Spiele stammen. Größter Unterschied zur Vorlage ist vermutlich die Perspektive. Rustler hat weder die typische Top-Down-Ansicht der klassischen GTAs, noch eine moderne Third-Person-Perspektive. Stattdessen verfolgen wir das Geschehen aus einer meist isometrischen Ansicht.

Wir schlüpfen in die Rolle von Guy, der zusammen mit seinem Kumpel Buddy für Chaos und Wahnsinn in der Welt von Rustler sorgt. Dabei wird er in einen Plot verstrickt, bei dem er das große Ritterturnier gewinnen soll. Als Preis winken dafür immerhin das halbe Königreich und die Hand der Prinzessin. Was kann denn da schon schiefgehen? Natürlich eigentlich alles, was man sich so vorstellen kann. Während seines Abenteuers soll Guy auf die unterschiedlichsten abgefahrenen Charaktere treffen.

In der Story dreht sich alles um eine großes Ritterturnier, an dessen Ende dem Sieger die Hälfte des Königreichs und die Hand der Prinzessin winkt. Dafür kann man durchaus mal eben Leib und Leben riskieren!

Bunte Pferde

Die Geschichte des Spiels wird über Quests erzählt. Aber abseits davon soll es noch jede Menge andere Aktivitäten zu erledigen geben. Die Palette reicht vom Transport von Waren über das Bestellen von Feldern bis hin zu einer Karriere als Käfigkämpfer. Außerdem hat man immer wieder mit den Wachen zu tun, je nachdem wie viel Chaos

man in der Spielwelt anrichtet. Steigt man einfach so auf ein Pferd, wird man natürlich wegen Pferdediebstahl verfolgt. Lustigerweise sind die berittenen Wachen sogar mit blauroten Sirenenlicht ausgestattet!

Ähnlich wie in Grand Theft Auto gibt es ein Verfolgungslevel, das angibt, wie energisch und zahlreich die Ordnungshüter in Erscheinung treten. Um nicht festgenommen zu werden, muss man die Flucht ergreifen. Wer es schafft, seine Verfolger in Gassen oder im Gelände abzuhängen, freut sich. Alle anderen greifen auf die Hilfe von Dienstleistungen zurück. So steuern wir zum Beispiel einen Schuppen namens Pimp a Horse an, um unserem Klepper eine neuer Farbe zu verpassen. Schon sind wir wieder als unbescholtener Bürger unterwegs.

Bardenradio

Guy verfügt zwar auch über eine Armbrust, aber allgemein finden Kämpfe vor allem im Nahbereich mit Schwertern, Schilden, Keulen und anderen als Waffe verwendbaren Objekten statt. Es kann zudem vom Rücken des Pferdes aus gekämpft werden, davon machen auch die Gegner Gebrauch. Ist man zu Fuß unterwegs, sollte man sich vor berittenen Wachen in Acht nehmen, die Guy schnell mal einfach überrennen können. Im Todesfall wird das Spiel am nächsten Krankenhaus oder der nächsten Kirche fortgesetzt.

Um die Radios aus GTA zu ersetzen, lassen sich in Rustler Barden anheuern. Die setzen sich hinter Guy aufs Pferd und sorgen während der Reise für die musikalische Untermalung. Das Angebot an Liedern soll vielfältig ausfallen. Mit vielen Rock- und Hip-Hop-Tracks, die extra in eine mittelalterliche Form gebracht wurden. Das alles trägt zum schrägen Humor bei, für den sich die Entwickler nach eigenen Angaben bei Größen wie Monty Python haben inspirieren lassen. Es sollen auch viele Klischees aus Game of Thrones, The Witcher und viele anderen popkulturellen Medien aufgegriffen werden.

Dualsense

Ein wichtiges Anliegen der Entwickler während der Präsentation war es, die Besonderheiten der Steuerung mit dem Dualsense-Controller in der PS5-Version hervorzuheben. Da die Nintendo Switch über keine vergleichbaren Optionen an den Controllern verfügt, werden Nintendo-Zocker also nicht die Vorteile der adaptiven Trigger genießen können. Auch zur Performance auf der tragbaren Konsole lässt sich bislang nichts sagen, da nur die PS5-Fassung vorgespielt wurde. Angesichts der eher einfachen Optik sollte das Spiel aber auch auf der Switch ohne große Probleme laufen – hoffen wir zumindest, manchmal erlebt man in dieser Hinsicht ja durchaus böse Überraschungen.

Wir bewerfen Mönche mit heiligen Handgranaten. Klingt komisch, ist aber so. Der Quest-Titel ist eine Anspielung auf The Awesome Adventures of Captain Spirit.

Gesetzeshüter sind uns auf den Fersen, also reiten wir schnell durch ein Pimp a Horse. Auf der anderen Seite kommt unser Pferd frisch lackiert heraus.

Die offene Mittelalterwelt sieht stimmig aus, auch wenn sie ein wenig farbarm wirkt. Die meiste Zeit sehen wir entweder graue Straßen oder grüne Landschaften. Dafür stimmt der Humor. Wo sonst kann man heilige Handgranaten werfen oder Kühe in den Himmel schießen und noch ein Riesenspaß dabei haben? Die musikalische Untermalung mit auf Mittelalter getrimmten modernen Klängen ist eh schon eine der genialsten Ideen des Spiels. Wie lange das begeistert und ob die Handlung bei der Stange hält, muss die finale Version bald unter Beweis stellen. **Matthias Dammes**

Im Kampf gegen Wachen greifen wir bevorzugt zu Nahkampfwaffen wie Speeren und auch Schwertern. Mit gezielten Angriffe und rechtzeitigem Ausweichen ist das Überwältigen so eines Ordnungshüters kein Problem.

MEINUNG
Matthias Dammes

Ein witziger Ansatz, die GTA-Formel durch den Kakao zu ziehen.

Eigentlich erstaunlich, dass bisher noch niemand auf die Idee gekommen ist, das GTA-Spielprinzip in andere Zeitepochen zu verlagern. Rustler macht dies zudem auf eine völlig überdreht humoristische Weise. Das Spiel versucht gar nicht zu verstecken, wo es geklaut hat. Pimp a Horse, die Barden, das Fahndungslevel-System und vieles mehr sorgen für GTA-Feeling im Mittelalter. Die Frage ist halt nur, wie schnell sich dieser Humor abnutzt oder ob das Spielgefühl bis zum Ende herrlich erfrischend bleibt. Das wird sicher auch von der Story abhängen, die sich erstmal nach wenig Neuem anhört, aber möglicherweise durch den selbstironischen Ansatzes des Spiels dennoch zu begeistern weiß. Wir werden sehen.

INFOS

Termin:	31. August 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	Jutsu Games

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Garden Story, Eldest Souls, The Great Ace Attorney Chronicles, Little Hope, Axiom Verge 2, Unbound: Worlds Apart, Kairosoft-Spiele

Sieht gerade: Teppichreinigungen auf Youtube. Was hat der Algorithmus nur aus meinen Sehgewohnheiten gemacht.

Liest gerade: mal wieder Game of Thrones, bin noch beim ersten Band.

Und sonst: Bah, was war der letzte Rebuild-Eva-Film mies. Also er scheint ja echt gut anzukommen. Aber bah! Dislike!

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: The Great Ace Attorney, außerdem wohl bald Kena: Bride of Spirits und vor allem PSYCHONAUTS 2. Damn, ich freu mich echt schon so sehr darauf.

Sieht gerade: Marvel's What If...?

Liest gerade: Rivers-of-London-Reihe

Und sonst: Ich bin gerade erst aus dem Urlaub zurückgekommen. Also, zu dem Zeitpunkt, da ich diese Zeilen schreibe. Wenn ihr das lest, bin ich fast schon wieder im Urlaub, diesmal aber nur übers verlängerte Wochenende. Auch schön.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Dungeon Keeper 2! <3

Sieht gerade: Wieder vermehrt Twitch-Streams dank Herbst-Wetter …

Liest gerade: Avocado / Nachkriegszeit, eine Dystopie von Thomas Moßburger

Und sonst: Direkt nebenan hat ein Retro-Laden mit starken Gaming-Fokus aufgemacht. Die Preise sind besser als Online und ganz viel SNES, N64, Game Boy und Co.! Da schaue ich jetzt jede Woche rein. Hab beim ersten Besucht direkt Wave Race fürs Nintendo 64 abgestaubt.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

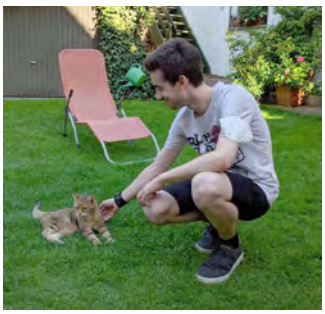
Spielt gerade: Super Mario Sunshine, Ghost of Tsushima – Director's Cut, Psychonauts 2 und bald Lost Judgment <3

Sieht gerade: Allerlei Blu-rays auf seiner neuen Glotze

Liest gerade: Martin Suter – Die dunkle Seite des Mondes, Tony O'Neill – Black Neon, mal wieder wieder Preacher

Und sonst: Wenn ihr das lest, bin ich endlich umgezogen, habe die Kartons ausgepackt, mich eingerichtet, Fahrrad und Auto gekauft und im Urlaub gechillt. Yeah!

STEFAN WILHELM (Volontär)



Spielt gerade: Eldest Souls und ein paar Wolfensteine von Machine Games

Sieht gerade: Evangelion 3.0+1.0. Finde ihn nicht so schlecht wie Katha, aber völlig von den Socken bin ich auch nicht.

Hört gerade: Jetzt gerade in diesem Moment? White Wedding von Billy Idol!

Und sonst: Nach der Heftabgabe werde ich erstmal in einen tiefen Schlaf verfallen, aus dem mich nur der Release des nächsten Indie-Soulslikes wieder erwecken kann.

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt aktuell: Drei abwechslungsreiche und tolle Indies: Lost in Random, Twelve Minutes und Psychonauts 2

Zuletzt gesehen: Birds of Prey (viel besser als gedacht), Killer's Bodyguard (so schlecht wie gedacht) und Adrift

Aktuelles Lieblingsgetränk: Saft

Und sonst: Camping im August, was soll da groß schief gehen? War zwar dennoch schön, am Ende aber auch nass, kalt und unangenehm. Nach solch einem Sommer bald schon wieder Winter? Nein danke...

MICHAEL GRÜNWALD (Volontär)

Spielt gerade: Hades, The Hunter, CoD: Black Ops Cold War und Dead by Daylight

Sieht gerade: Black Summer Season 2 und Love, Death and Robots auf Netflix.

Liest gerade: The Walking Dead

Und sonst: Seit Wochen versuche ich mir ein neues Mountainbike zu kaufen, seit Wochen bekomme ich überall die gleiche Antwort: Ausverkauft! Aber ich gebe es nicht auf, denn angeblich startet bald die neue Fahrrad-Saison. Im Winter bei Schnee und Matsch geht es dann rund.

DINA MANEVICH (Praktikantin)

Spielt gerade: Cris Tales

Sieht gerade: The Good Doctor

Hört gerade: X UND Y - Podcast

Und sonst: Ein wunderbares Praktikum geht für mich zu Ende. Ich habe viel über das Schreiben gelernt und tolle Freunde dazugewonnen. Wir konnten sogar das Wetter nutzen und gemeinsam grillen. Ich verlasse meine Kollegen hier mit einem lachenden und einem weinenden Auge und bin schon gespannt auf meine anstehende Masterarbeit.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Diablo 3

Sieht gerade: 8-Bit Guy

Liest gerade: Eine Kolumne von Michi zu Call of Duty.

Und sonst: Ärgert sich massiv über Eurowings, die eher unkooperativ sind, wenn es um Voucher aus der Startzeit der Corona-Pandemie geht. Ärgert sich außerdem über den Hausgeräte-Service von XXX Lutz, die an Langsamkeit und auch Inkompetenz nicht zu überbieten sind.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Humankind, Apex Legends, Quake Remaster, FFXIV, Madden NFL 22, vllt. mal wieder No Man's Sky

Hört gerade: Thyrfing – Vanagandr

Grölt gerade mit: Enforcer – From Beyond

Und sonst: Habe beim Testen vom Quake-Remaster gemerkt, wie lange ich tatsächlich meine Switch nicht mehr in der Hand hatte. Wird eigentlich Zeit, dass ich da mal noch 1-2 Titel nachhole … vielleicht ja im Urlaub, denn in den verabschiede ich mich direkt nach der Heftproduktion.

CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: Bloodborne

Zuletzt gesehen: Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings, Killer's Bodyguard 2

Kocht gerade: Gulasch

Und sonst: Freu mich auf das restliche Kinojahr. Mit Last Night in Soho, Promising Young Woman, Spider-Man und Dune kommt da ja noch einiges auf uns zu. Zum Ausgleich würde ich allerdings auch gerne noch ab und zu rausgehen ins Freie.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Left 4 Dead 2 (dt. Version, hoffentlich bald mit dem besten Viktor), Poker (mit all den durchgeimpften Freunden – nach über einem Jahr! Auch mit dem besten Viktor).

Baut gerade: seinen Van zum Camper um. Das ist ein Haufen Arbeit, aber ab morgen ist er schon bewohnbar. Die Elektrik muss rein, Internet, Fernseher und Solar.

Und sonst: Alpakas sind toll. Wusstet ihr, dass man mit denen sogar zusammen Wandern gehen kann? Alpakas sind toll!

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Humankind (PC), Psychonauts 2 (Xbox Series S), Monster Train: First Class (Switch)

Sieht gerade: Wenig aufgrund von zig Tests in den letzten Wochen. In Kürze aber endlich Dune – womöglich sogar im Kino.

Liest gerade: Gawain und der Grüne Ritter und endlich mal Frank Herberts Der Herr des Wüstenplaneten

Und sonst: Wundert sich, warum er plötzlich wieder auf dieser Team-Seite auftaucht. Nun. Das Foto habt ihr nun davon.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Sieht gerade: Fabian oder der Gang vor die Hunde

Hört gerade: King Crimson – Red, Gang of Four – Entertainment

Liest gerade: Alexander Kareno – Auto halt!

Und sonst: Eine Ausgabe fast ohne meine Beteiligung. Bin im Urlaub. Aber damit niemand auf die Idee kommt, hier an meiner statt irgendwelchen Unsinn reinzuschreiben (Lukas?), habe ich meine Zeilen Wochen im voraus eingetragen. Ihr lest hier den ersten Text der Ausgabe.

PAUL ALBERT (Praktikant)

Spielt gerade: Cyberpunk (auf seinem neuen Rechner)

Sieht gerade: seinem Urlaub entgegen.

Liest gerade: Die Teamkästen der anderen Redaktuere, um sich inspirieren zu lassen.

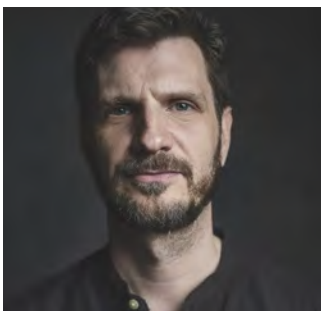
Und sonst: Genau wie der lieben Dina steht auch mir das Ende meines Praktikums bevor. Erstmal gönn ich mir ein paar Tage Urlaub und dann werde ich mich kreativ austoben. Inwiefern, dass bleibt fürs Erste ein Geheimnis.

SEBASTIAN BIENERT (Layouter)

Spielt gerade: Indesign und Photoshop

Sieht gerade: meinem Auto beim Rosten zu

Und sonst: Ich mach dann mal die Vertretung von Matthias, die N-ZONE muss doch fertig werden. Oh …Also, wenn Matthias keinen Unsinn von Lukas haben will, dann nehm ich den Unsinn. :-) Also Lukas,bitte ab hier: *Anmerkung des Unsinnmachers: Das würde ich doch niemals machen. HUMPAHUMPATÄTERÄTÄÄÄ. Basti, komm zum Klettern mit, ich zahl dir auch ne Pizza.*

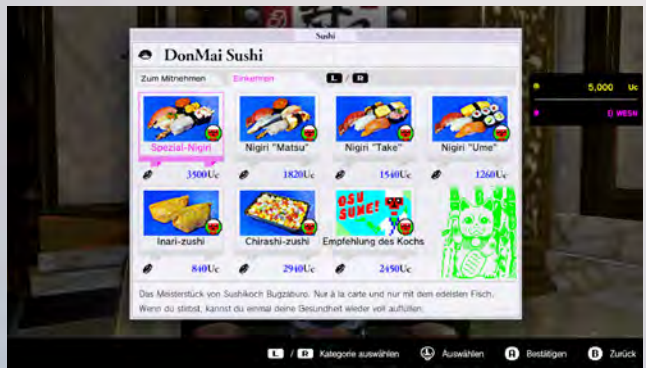


Grasshopper Manufacture bringt den ikonischen Helden Travis Touchdown in einem neuen abgefahrenen Abenteuer exklusiv für die Nintendo Switch zurück!

No More Heroes 3 ist eigentlich das vierte Spiel der Reihe – der Ableger Travis Strikes Again trug keine Ziffer im Titel – und bringt Travis Touchdown elf Jahre nach dem zweiten Teil zurück auf die Bildschirme. Dieses Mal muss er sich nicht gegen Assassinen und Gangster durchsetzen, sondern gegen Aliens! Während Travis Strikes Again aus der Vogelperspektive gespielt wird, führt No More Heroes 3 die Traditionen der Hauptreihe auf der Nintendo Switch fort und Travis wird wieder aus der Third-Person-Perspektive gesteuert.

Held oder nicht Held, das ist hier die Frage

Travis Touchdown muss nun also die ganze Erde retten, indem er ein übermächtig scheinendes Alien-Volk abwehrt. Wie es dazu kam, fragt ihr euch? Vor 20 Jahren half ein junger Mann namens Damon einem gestrandeten, ebenfalls jungen Alien bei der Flucht von unserem Planeten. Der Außerirdische bedankte sich bei Damon, indem er ihn mit speziellen Kräften versorgte, welche aus dem Knaben einen internationalen Wirtschaftsmagnaten machten. Nun kehrt der Alien, der tatsächlich ein Prinz seiner



Yummy: Leckeres Sushi füllt nicht nur den Magen, es bringt uns auch unterschiedliche Boni. In japanischen Spielen kommen oft Leckereien vor!

Mit dem sogenannten Beam Katana, die schlagkräftige Waffe von Travis Touchdown, schicken wir die Aliens zurück auf ihren Planeten.

Jackpot – im eindrucksvollen Full-Armor-Modus stellt sich uns niemand in den Weg. Auf Knopfdruck pusten wir die Alien-Fratzen einfach weg!

Der Dezamtiger bringt uns schnell von A nach B. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Haben wir die Schleuder im Griff, macht es aber Spaß.

Rasse ist, gemeinsam mit einer Reihe an Kumpanen auf die Erde zurück mit dem Plan, die ganze Menschheit zu unterjochen. Der einzige Weg die Invasoren zu stoppen, ist, sie zu einem Wettkampf auf Leben und Tod herauszufordern – und sie dabei natürlich zu besiegen. Hier kommt Travis Touchdown ins Spiel!

Wie bereits in den Teilen zuvor müsst ihr euch durch das Besiegen von Gegnern Schritt für Schritt bis an die Spitze der Rangliste vorkämpfen, um dann den finalen Boss herauszufordern. Sylvia, die Frau unseres Protagonisten, bereitet die Kämpfe für uns vor. Wir müssen nur noch die Gebühren für den jeweiligen Wettkampf zusammenkratzen. Dazu fahren wir mit dem Dezamtiger, Travis' neuem Motorrad, durch die Stadt und bestreiten kleinere Kämpfe oder üben Minijobs aus. Beides findet man verteilt in fünf Gebieten, die durch Brücken miteinander verbunden sind.

Die Minijobs, die unterschiedlicher nicht sein können, reichen von eher einfachen Aufgaben wie dem Säubern von Toiletten und dem Rasenmähen bis hin zu abgefahrenen Missionen wie dem Abschießen von Riesenalligatoren, die sich der Stadt über die Küste nähern. Alle Aufgaben sind halbwegs unterhaltsam umgesetzt, aber nicht wirklich herausfordernd. Haben wir die nötige Summe zusammen, zahlen wir sie am Automaten ein und ab geht's zum Bosskampf.

Der Lokus im Fokus

Toiletten putzen wir im Spiel, indem wir unseren Controller korrekt ausrichten und dann ordentlich schütteln, damit Travis die Bürste schwingt. Und das machen wir tatsächlich öfter, denn die Donnerbalken fungieren gleichzeitig auch als Speicherpunkte. Haben wir das stille Örtchen von allen Verunreinigungen befreit, können wir dort das Spiel speichern. Aber keine Angst, wenn es mal dringend sein sollte: Es gibt vor jedem Bosskampf sowie in unserem Motel eine Toilette zum Reinigen und Speichern.

Apropos Motel, dort können wir außerdem noch unsere Kleidung ändern oder mit unserer Katze interagieren und Minispiele mit ihr spielen. Eine Ebene weiter unten warten Möglichkeiten, durch Training die eigenen Werte zu verbessern oder per Zeitmaschine bereits besiegte Bosse erneut herauszufordern.

Der Hackfleisch-Hassende-Zerhacker

Wir wollen unsere Zeit aber nicht mit Katzenstreicheln oder Toilettenschrubben verbringen – immerhin wartet eine Alien-Invasion darauf, aufgehalten zu werden! Also rein in die Duelle: Mit dem Beam Katana ausgerüstet, kämpft Travis stets auf

Nur eine saubere Toilette können wir zum Speichern verwenden. Deshalb heißt es zuvor stets: Ran an den Pümpel!

Falls ihr es nicht erkennt: Travis ist überglücklich. Die Vorbereitungen sind getroffen und gleich geht es auf zum Bosskampf!

einem kleinen Schauplatz gegen eine Handvoll Gegner. Dabei füllt man durch erfolgreiche Angriffe die sogenannte Tension Gauge, um damit längere und stärkere Kombos zu starten. Bringt man die Lebenspunkte eines Gegners auf null, schaltet man ihn durch einen Death Blow aus. Hier kommen auch die Joy-Cons der Nintendo Switch zum Einsatz. Man schwingt die Controller einfach in Richtung des geplanten Schlages, um diesen dann auch auszuführen.

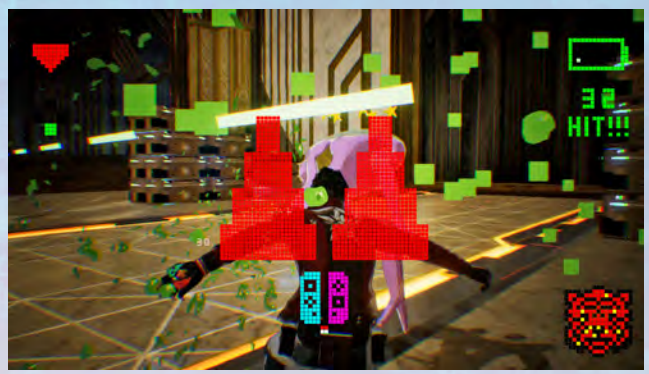
Hat man einem Gegner den Todesstoß versetzt, aktiviert man das Slash Reel, eine Anzeige, die ähnlich wie bei einem Spielautomaten bei drei gleichen Symbolen unterschiedliche Boni gewährt. Beispielsweise erhält man bei drei Kirschen mehr Geld und bei drei Sternen wird man für kurze Zeit unbesiegbar. Oder wir werden in den Mustang Mode versetzt. Dann hat unser Beam Katana unbegrenzte Energie. Dies ist sehr hilfreich, denn normalerweise verliert das Katana seinen Saft, während wir Gegner bearbeiten. Haben wir nicht das Glück, in den Mustang Mode versetzt zu werden, gibt es zwei weitere Möglichkeiten, das Katana von Travis aufzuladen: Die simpelste Methode ist es, den Controller ordentlich zu schütteln. Eine andere Option steht uns zur Verfügung, wenn wir wie ein Hagelsturm über unsere Gegner fegen und sie mit unzähligen Schwerthieben zum Taumeln bringen. Sind sie nämlich betäubt, können wir sie kurzerhand greifen und mit einem gekonnten Wrestling-Wurf zu Boden befördern! Wie bei so vielen Mechaniken im Spiel fehlt auch hier jeglicher logischer Zusammenhang. Wieso ein Wrestling-Move unser Katana auflädt oder wir durch einen Kill an einem Glücksspiel teilnehmen, ist zwar völlig unklar, aber es funktioniert gut und macht die Kämpfe wirklich unterhaltsam.

Game Over?

Trotz all der coolen Möglichkeiten im Angriff müssen wir stets Vorsicht walten lassen, denn die Aliens haben etliche Tricks auf Lager. Sollten wir mal nicht aufpassen, ist der Kampf schneller vorbei, als uns lieb ist. Deshalb müssen wir immer unsere Augen offen halten, um Angriffe zu blocken oder ihnen bestenfalls auszuweichen. Durch ein perfektes Ausweichmanöver verlangsamten wir die Zeit und machen unsere Widersacher verwundbarer. Und damit die Kämpfe nicht nur aus Zuschlagen und Ausweichen bestehen, kann Travis auf seine besonderen Fähigkeiten als Assassine zurückgreifen und damit den Kampf zu seinem Vorteil entschieden – beispielsweise beherrscht er einen Dropkick, dank dem wir schnell nah an den Gegner kommen und ihn direkt aus den Latschen hauen

Wenn dieses Bild erscheint, ist das ein Grund zur Freude, denn dann haben wir den letzten Gegner besiegt und somit den Level gemeistert.

Auch im Weltall müssen wir die Erde vor fiesen Alien verteidigen. Im Full Armor Mode schießen wir Laserstrahl und Raketensalven auf Schwachpunkte.



Bewegen wir beide Joy-Cons von unten nach oben, schleudern wir den Gegner über uns hinweg. Die Steuerung ist innovativ und funktioniert gut.

Mähen wir den Rasen, machen wir nicht nur die Nachbarn glücklich, sondern füllen auch die gähnende Leere in unserem Portemonnaie.

(beziehungsweise treten). Während die Standardkämpfe mehr oder weniger immer nach dem gleichen Muster ablaufen, sind die Entwickler bei den Bossfights deutlich kreativer geworden. Zwar gibt es auch hier langweilige Varianten, die Mehrzahl ist aber herausfordernd und abwechslungsreich. Die Bosskämpfe zählen definitiv zu den Highlights des Spiels!

Wenn sich trotz aller Vorsicht unsere Lebenspunkte der Null nähern, dann wird es Zeit für einen kleinen Sushi-Snack. Die Happen kommen in allen möglichen Formen und Farben daher und bieten Travis nebst dem Füllen der Lebensleiste unterschiedliche Boni. Beim Sushi-Koch unseres Vertrauens decken wir uns für ein paar Münzen ein. Oder wir verspeisen ein Menü vor Ort. Das gewährt dann noch stärkere Boni, die eine ganze Weile lang anhalten.

Poppige Kulisse, gleichzeitig langweilig und trist

Die Kämpfe in No More Heroes 3 fühlen sich durch die Bank gut an und gehen flüssig von der Hand. Auch nach etlichen Stunden konnten wir nicht genug von der Mischung aus normaler Kontrolle und der Bewegungssteuerung mit Hilfe der Joy-Cons bekommen. Auch die abgefahrenen Bosse überzeugen durch ihr abwechslungsreiches Kampfdesign auf voller Linie. Und die Story, die dem ganzen Rumgekloppe einen Sinn verleiht, ist teilweise ganz nett inszeniert und bekommt durch die witzigen Charaktere ihren ganz eigenen Charm. Oftmals geht es etwas überzogen und brutal zu – doch insgesamt doch sehr kurzweilig.

Dargestellt wird das Abenteuer in einem Mix aus unterschiedlichen Grafikstilen. Dieser Umstand führt nicht gerade dazu, dass das Spiel schön anzusehen ist. Zu den Zeiten einer Playstation 2 hätte man sich sicherlich nicht an der Optik gestört, doch heutzutage wirkt dieser Stil veraltet und gewöhnungsbedürftig. Nichtsdestotrotz passt er hervorragend zu der abgefahrenen Welt und den Charakteren, die sich dort tummeln. Die Open World aber ist wirklich einfach nur unansehnlich. Missionen bestehen nur aus Markierungen auf dem Asphalt, Menschen sehen alle identisch aus und auch sonst sind die Dinge, die es zu entdecken gibt, nicht der Suche wert. Ein Verzicht auf einen offene Spielwelt hätte dem Ganzen mit Sicherheit gutgetan.

Erschienen ist das Action-Adventure No More Heroes 3, entwickelt von Grasshoper Manufacture, am 27. August exklusiv für die Nintendo Switch.

Paul Albert & Philipp Sattler

MEINUNG
Paul Albert

No More Heroes 3 ist ein groteskes Kunstwerk, das sich überraschend gut spielt.

Hätte ich No More Heroes 3 nicht angesichts des Tests gespielt, hätte ich es aufgrund des doch eher besonderen Grafikstils wahrscheinlich niemals angerührt. Und das wäre wirklich schade gewesen, denn das Spiel hat, gerade in Sachen Kampfsystem allgemein und bei den Bosskämpfen viele Stärken vorzuweisen, die es wirklich unterhaltsam machen. Die enttäuschende offene Spielwelt hätte aber nicht sein müssen. Allen, die auf Hack&Slash-Games stehen und die Lust auf abgefahrene Ideen haben, kann ich No More Heroes 3 empfehlen.

Für das nötige Kleingeld können wir mit Travis neue Fähigkeiten freischalten sowie seine Werte erhöhen.

Infos

Termin:	27. August 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Grasshoper Manufacture & Marvelous
Entwickler:	Grasshoper Manufacture
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca.60Euro

Pro & Contra

- Gelungenes, innovatives Kampfsystem
- Abwechslungsreiche Bosskämpfe
- Viele Popkulturanspielungen
- Langweilige und teilweise hässliche Spielwelt
- Zwischen Bosskämpfen immer dieselben Aufgaben
- Grafikstil muss man mögen

Wertung

7

No More Heroes 3 bringt die Serie zu einem gebührenden Abschluss.

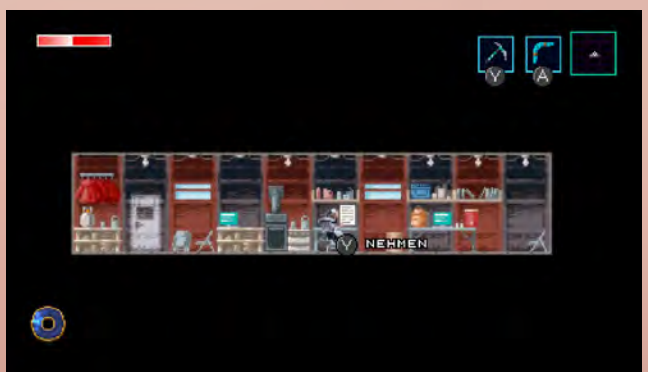
Mehr Vania als Metroid: Mit der Fortsetzung des kultigen Indie-Spiels Axiom Verge schlägt Entwickler Tom Happ einen anderen Weg ein. Mit Erfolg? Hier ist der Test!

In den Metroid-freien Zeiten (und davon gibt es viele und sie sind lange) lecken sich Fans von Samus' Abenteuern für gewöhnlich die Finger nach einem gleichwertigen Substitut. Es gibt zwar jede Menge Metroidvanias, sogar jede Menge herausragende Metroidvanias auf der Switch. Aber die meisten schaffen es nicht, die Stimmung und das Gameplay der Genre-Mutter einzufangen – oder sie wollen das einfach nicht. Wie ein Messias erschien dann vor sechs Jahren Tom Happ auf der Bildfläche und kredenzte der ausgehungerten Meute sein Ein-Mann-Indie-Projekt Axiom Verge. Es hatte alles: klaustrophobisches Setting, coole Waffen, tolles Level-Design, furchteinflößende Bosse, kurzum: Alles, was ein Metroid-Fan sich wünscht. Mit viel Vorfreude erwartet wurde dementsprechend der Nachfolger Axiom Verge 2, doch anstatt auf Nummer sicher zu gehen und die Erfolgsrezeptur ein zweites Mal zu verwenden, mixt Happ einige Neuerungen ein und entschied sich für Innovation statt Tradition. Experimente können jedoch schiefgehen, und auch wenn Axiom Verge 2 keinesfalls ein schlechtes Spiel geworden ist, so kommt es doch nicht an den Vorgänger heran. Wir klären nicht nur, warum das so ist, sondern auch, wieso der Indie-Titel vielleicht doch eine Bereicherung für eure Spielebibliothek sein könnte.

Öfter mal was anderes

Zunächst also solltet ihr euch frei machen von der Erwartung, hier das nächste Beinahe-Metroid zu spielen. Mit dem Vorgänger hat Axiom Verge 2 außer dem Namen, Entwickler und dem Genre nichts gemein. Dieses Mal verkörpert ihr Indra, eine Millionärin und Chefin einer dubiosen Firma. Aus einem bestimmten Grund – zu viel verraten wollen wir an dieser Stelle nicht – macht sie sich auf in die Antarktis und stolpert dort

Axiom Verge 2 beginnt mit der Ankunft von Indra an der Jones-Station in der Antarktis. Was sie dort vorhat und sucht, wird erst nach und nach enthüllt.



In den Behausungen der ebenfalls in der Paralleldimension gestrandeten Menschen finden sich manchmal interessante Dokumente.

Rechts von Indra markiert der Brunnen einen Speicherpunkt. Hier kommt ihr nach dem Bildschirmtod wieder zu euch und hier sichert ihr euren Fortschritt.

nach kurzer Zeit in eine Art Paralleluniversum. Wenigstens ist sie da nicht alleine, denn zum einen sind dort diverse Forscher und Entdecker gestrandet, zum anderen nisten sich in ihrem Körper Programme ein, die sich als Waffen bezeichnen und die zu allem Überfluss auch noch mit Indra kommunizieren. Weitere Exemplare eben dieser Waffen sind in der riesigen Welt versteckt und verleihen der Heldin neue Fertigkeiten, mit denen sie dann weitere Areale betreten und erkunden kann – das ist soweit übliche Metroidvania-Standardkost. Allerdings gibt es zwei Probleme, und zwar ist diese merkwürdige Parallelwelt zwar der uns bekannten Erde sehr ähnlich, sie wird jedoch von aggressiven Maschinenwesen bewohnt. Einige von ihnen wirken, als seien sie von den alten Sumerern entworfen worden, sie haben Stierköpfe, Schwingen und sind auch sonst gruselig fremdartig. Das zweite Problem besteht in der Tatsache, dass der Rückweg zu Indras Heimatdimension versperrt ist, selbst die gestrandeten Wissenschaftler sind ratlos. Selbst ist die Frau, deshalb zieht Indra alleine los – beziehungsweise in Begleitung ihrer „Waffen“ und einer kleinen Drohne, um das zu finden, was sie hier suchte und dann in ihre Welt zurückzukehren.

Die Frau mit dem Eispickel

Wo Axiom Verge auf Schusswaffen setzte, fokussiert sich der Nachfolger auf den Nahkampf. Bereits Sekunden nach Spielstart findet Indra das dazu nötige Handwerkzeug, einen Eispickel. Obwohl es sich dabei um ein Kletterhilfmittel handelt, nutzt sie es alleine, um Feinden damit ein paar Backpfeifen zu verpassen – es ist zwar nur eine Kleinigkeit, aber dass sie das Festhalten an Klippen und an Wänden erst sehr viel später lernt, ergibt wenig Sinn. Bewaffnung für den Kampf auf Distanz gibt es aber auch, nämlich einen Bumerang. Beide Optionen klingen wenig spannend, und das sind sie auch – in dieser mystischen Welt attackieren Feinde mit Raketenwerfern und Laser, während wir selbst nur primitive Waffen zücken. Die Kämpfe sind auf jeden Fall einer der weniger gelungenen Aspekte an Axiom Verge 2: Das Treffer-Feedback lässt zu wünschen übrig und allzu spannend ist es auch nicht, mit dem Eispickel auf Mecha-Wesen einzudreschen. Eine große Stärke des Vorgängers waren die Bosskämpfe, doch auch die wissen in Axiom Verge 2 nicht zu überzeugen. Es gibt davon nämlich nur sehr wenige, und die meisten lassen sich komplett umgehen.

Mit ihrer Hacking-Fähigkeit kann Indra Gegner und Maschinen manipulieren. Die Plattform setzen wir auf diese Art in Gang.

Dieses Vieh macht zwar optisch viel her, lässt sich aber einfach umgehen oder durch bloßes Draufdreschen besiegen. Enttäuschend!

Das mag für frustempfindliche Spieler schön sein, aber allzu gefährlich sind die Obermotze nicht einmal. Meistens feuern sie einfach aus allen Rohren, viel Taktik ist beim Vorgehen nicht erforderlich. So fehlt jedoch auch das Triumphgefühl, wenn man ein riesiges Monster erlegt.

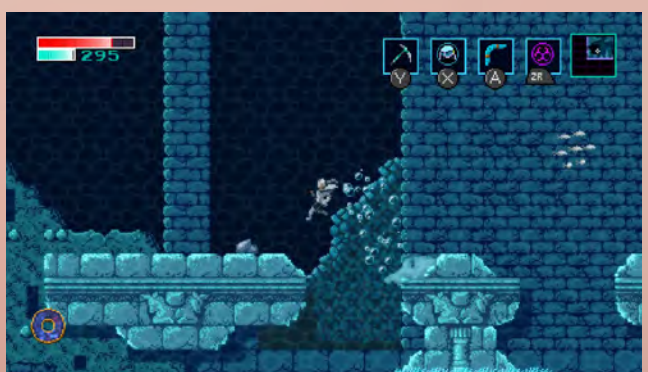
Auf Gegnern herumhacken

Aber es gibt auch gute Ideen, die Axiom Verge 2 bereichern. Die Drohne aus dem ersten Teil kehrt zurück, und ihre Parts wurden erweitert. An bestimmten Stellen kann Indra mit der Drohne in eine weitere Dimension schlüpfen. Dort ist alles viel bunter und noch pixeliger als in der normalen Umgebung. Oft ist es nötig, mit der Drohne Abschnitte in diesen sogenannten Breach-Bereichen zu absolvieren, um dann an einem Altar wieder in die Ursprungsdimension an einem bislang unzugänglichen Ort aufzutauchen. Da die Drohne viel kleiner ist und sich auf andere Weise fortbewegt und kämpft als Indra – etwa katapultiert sich das mechanische Helferlein mit einem Draht an Kanten nach oben – sorgt das für Abwechslung. Auch außerhalb der Breach-Bereiche kann Indra (manchmal muss sie das auch) die Kontrolle der Drohne auf Knopfdruck übernehmen und wieder abgeben. Durch das Einsammeln von Apokalypse-Behältern erhält die Protagonistin Fähigkeitspunkte, die sie dann in ihre Gesundheit, verursachten Schaden oder etwa die Hacking-Fähigkeit investiert. Hacking? Richtig, Indra, kann Gegner und Mechanismen kontrollieren, beziehungsweise mit Code infizieren. Je nach Feind stehen nach erfolgreichem Hack – dazu muss das Ziel innerhalb des Code-Radius gelangen – verschiedene Optionen zur Auswahl. Gegner können etwa zur Selbstzerstörung gezwungen werden, auf unsere Seite wechseln, deaktiviert werden oder ihre Ladung abwerfen. Je höher das Level der Fertigkeit, desto zahlreicher und praktischer die Hack-Optionen. Allerdings benötigt man die Cyber-Hilfe bei den meisten Gegnern schlichtweg gar nicht, da man ihnen aus dem Weg gehen oder sie einfach mit herkömmlichen Angriffen zerstören kann.

Viel mehr als nur Eis

Wichtig bei so einem Metroidvania ist auf jeden Fall die Spielwelt. Und die ist in Axiom Verge 2 insgesamt durchaus gelungen. Einem Crossover zwischen sumerisch-babylonischer Architektur und Kunst sowie einem eisigen Schauplatz und Robotern begegnet man nicht alle Tage. Und obwohl der Titel theoretisch im ewigen Eis spielt, ist für Abwechslung gesorgt und die Umgebungen sehen keinesfalls alle gleich aus. So ist Indra etwa auch in alten Ruinen, in einem tiefen See oder in einer weitläufigen

Die Karte könnte definitiv nützlicher sein. Items und Ausgänge der Breach-Welt werden nicht eingezeichnet, ihr könnt euch nur Erinnerungen setzen.



Indras Reise führt sie auch in die Tiefen eines Sees. Erst durch die richtigen Updates für ihren Körper bewegt sie sich hier behände wie an Land.

Indra wandert nicht nur durch das ewige Eis, sondern erkundet abwechslungsreiche Gebiete. Das erleichtert die Orientierung.

Steppe unterwegs. Mit den engen Tunneln einer Raumstation hat das natürlich wenig gemein, aber Tom Happs neues Spiel geht eben nicht nur in dieser Hinsicht seinen eigenen Weg.

Während manche Metroidvanias vergleichsweise linear daherkommen (etwa Unbound weiter hinten im Testbereich), wird der Erkundungsfaktor in Axiom Verge 2 groß geschrieben. Manchmal weiß man nicht, wo es weitergeht, dann heißt das Motto eben suchen, suchen, suchen. Zwar trägt Indra einen Kompass aus Lapislazuli bei sich, doch der ist alles andere als hilfreich und zeigt selten an, wo es denn nun weitergeht. Dazu kommt eine Weltkarte, die nützlicher sein könnte. Zwar dürfen Spieler selbst Erinnerungsmarker setzen, aber Items werden nicht eingezeichnet, genauso wenig wie die Ausgangsaltäre, bei denen die Drohne nach einem Besuch im Breach-Bereich wieder herauskommt. Für Entdecker bietet Axiom Verge 2 aber dementsprechend viel Unterhaltung. Neben den Apokalypse-Behältern findet Indra außerdem Briefe und Dokumente an versteckten Orten, die mehr Aufschluss geben über die Hintergrundgeschichte. Zumindest theoretisch, denn die von allerlei Schlagworten wie „Nanotechnologie“ und „Root-Zugang“ durchsetzten Nachrichten ergeben vermutlich dann Sinn, wenn man wirklich jeden verstreuten Zettel aufspürt und studiert, sie tragen in der Gesamtheit aber wenig zu Spielspaß und Verständnis der Handlung bei. Da ist es schon angenehmer, sich mit den paar Gestrandeten zu unterhalten, die ebenfalls in der Dimension festsitzen. Gut, dass diese sich recht kurz fassen, denn die gewählte Schriftart ist teilweise schwer lesbar: H und K sehen sich zum Beispiel zu ähnlich. Ein Grund zur Freude ist, dass Axiom Verge 2 komplett mit deutschen Texten versehen wurde, so steht beim Analysieren der kryptischen Geschichte nicht noch die Fremdsprachenhürde im Weg.

Axiom Verge 2 ist also in einigen Belangen schwächer als der Vorgänger. Allerdings war dieser Vorgänger auch ein extrem gelungener Genre-Vertreter, und die Grundzutaten, die das Spiel ausmachen, funktionieren für Fans eines Metroid oder Castlevania immer noch gut. Die meisten Elemente von Axiom Verge 2 kennt man aus anderen Spielen, aber hier kommt ein außergewöhnliches Setting dazu, das im Gedächtnis bleibt. Nein, bei Tom Happs neuem Werk handelt es sich nicht um ein schlechtes Spiel. Die Formel geht mit geänderten Variablen nur einfach nicht so gut auf wie einst bei Axiom Verge. ■ Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Schwache Kämpfe und eine spannende Welt

Karten auf den Tisch: Metroid ist eine Serie, zu der ich lange keine so enge Bindung habe wie etwa Lukas und Johannes. Ich bin da eher gleichgültig. Deshalb haben mich die offenen Umgebungen und der Fokus auf Nahkämpfe statt Schusswaffen auch gar nicht gejuckt – ich verstehe aber, wenn sich manch ein Anhänger des Vorgängers etwas anderes gewünscht hätte. Unglücklich finde ich hingegen, wie lasch und spannungsarm die Kämpfe ablaufen. Den fliegenden Ochsen auf der Seite gegenüber etwa habe ich so lange stumpf mit dem Eispickel beharkt, bis er tot war. Bei so banalen Auseinandersetzungen hält sich die Freude über den Sieg in Grenzen. Es gibt sicher Menschen, die einen besseren Orientierungssinn haben als ich, denn an einigen Stellen war ich dann doch recht ratlos, wo es denn nun weitergeht. Hier mein Tipp: Im Zweifelsfall ab in den Breach-Bereich. Eine rundum gute Neuerung ist übrigens das Teleportieren von Speicherpunkten aus. Das erspart Indra den einen oder anderen langen Fußmarsch!

Infos

Termin:	11. August 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Thomas Happ Games LLC
Entwickler:	Thomas Happ Games LLC
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 18 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ungewöhnliches, stimmungsvolles Setting
- ✚ Große, abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Viele erlernbare Fähigkeiten
- ✚ Unkomplizierte Schnellreise
- ✚ Gut verborgene Secrets und schöne Puzzle
- ➖ Schwache Kämpfe
- ➖ Handlung ist ziemlich undurchsichtig
- ➖ Karte und Kompass wenig hilfreich

Wertung

7

Schwächelt bei Kämpfen und Bossen, überzeugt aber mit tollem Level-Design

Bei diesen Altären kann Indras Drohne das Breach-Universum betreten. Die lila Pixel sind ein beabsichtigter Effekt, um die Verzerrung der Realität anzudeuten.

Die gewählte Schriftart ist anstrengend zu entziffern. Da ist man froh, dass es recht wenig Dialoge und Monologe im Spiel gibt.

QUAKE

Pünktlich zur diesjährigen QuakeCon Mitte August veröffentlichte Publisher Bethesda eine Remaster-Version des Klassikers Quake – wir werfen einen Blick darauf!

Dass wir auf der Switch nach und nach ältere Spiele nachgeliefert bekommen, sind wir ja inzwischen gewohnt. Ist ja auch ganz cool, denn so konnten wir immerhin Highlights wie The Witcher 3 oder Doom auf Nintendos Spielekiste nachholen. Dass sich Publisher jetzt aber schon geschlagene 21 Jahre lang Zeit lassen, um eine Switch-Umsetzung zu programmieren, ist dann doch etwas zu viel des Guten!

Klassiker in „neuem" Gewand

Spaß beiseite: Den Shooter-Klassiker Quake dürfte so ziemlich jeder kennen. Schließlich erschien der bereits 1996 und legte nach Doom den zweiten Grundstein für id Softwares Ausnahmestellung in den Anfangstagen des Genres. Und pünktlich zum 25-jährigen Geburtstag des Spiels kündigte Bethesda auf der QuakeCon Mitte August nicht nur eine Remaster-Edition des Spiels an, sondern veröffentlichte sie auch gleich noch am selben Tag. Schöne Überraschung!

Doch worum geht es eigentlich? Ihr verkörpert einen Soldaten namens Ranger (nein, nicht der aus Schuh des Manitu) und müsst das mysteriöse namensgebende Quake aufhalten, das die Erde bedroht. Warum? Weil das Militär mal wieder mit Dimensionsportalen rumgespielt und dabei böse Mächte aufgescheucht hat. Ein typischer Videospiel-Mittwoch halt. Mehr Story gibt es dann allerdings auch nicht. Dafür nutzt das Spiel die Prämisse, um abwechslungsreiche Levels zu inszenieren. Es gibt lavadurchzogene Dämonen-Levels, die an den großen Bruder Doom erinnern, aber eben auch solche mit Fantasy-Touch, in denen ihr gotische Festungen durchstreift, Ritter bekämpft und gegen Cthulhu-artige Bossgegner antretet.

Als Startpunkt für diese Streifzüge dient in jeder der fünf enthaltenen Kampagnen ein Hub, in

Hin und wieder trefft ihr auch auf Bosse und Minibosse. Die sind taktisch heutzutage zwar nicht mehr fordernd, teilen aber gut aus und stecken noch besser ein.

Was ist schlimmer als ein riesiger Skorpion? Ein riesiger Roboter-Skorpion, der mit Maschinengewehren bestückt ist! Immerhin hält er nur ein paar Treffer aus.

Die Levels der neuen Kampagne „Dimension of the machine“ machen verhältnismäßig noch mal etwas mehr her, vor allem bei der Beleuchtung.

Ab und an keilen sich die Feinde auch gegenseitig. Da heißt es zurücklehnen und abwarten. Spoiler: Das Monster links hat gegen den silbernen Ritter gewonnen.

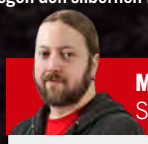
dem ihr die Levels anwählt. Neben dem in vier Episoden unterteilten Grundspiel sind nämlich im Remaster noch die beiden offiziellen, klassischen Add-ons „Scourge of Armagon“ und „Dissolution of Eternity“ enthalten. Hinzu kommt das nicht mehr von den Ursprungsentwicklern inszenierte „Dimension of the Past“, das 2016 zum 20sten Quake-Geburtstag gratis an die Spieler verteilt wurde. Dessen Entwickler MachineGames setzte sich zudem noch einmal hin und bastelte nun ein viertes Add-on namens „Dimension of the Machine“ zusammen. Insgesamt stehen euch dadurch über 80 Missionen zur Auswahl – und das ist wörtlich gemeint, denn im Remaster könnt ihr sie nicht nur chronologisch durchspielen, sondern direkt von Beginn an auch einzeln anwählen.

Hinzu kommt natürlich noch der Mehrspieler-Part, bei dem ih zum einen die Kampagne zu viert im Koop-Modus durchspielen könnt, ganz gleich ob per Splitscreen oder online. Alternativ stürzt ihr euch in klassische Deathmatches für bis zu acht Spieler, die Anzahl der offenen Partien war in unserer Testphase allerdings eher überschaubar und mit Wartezeiten verbunden – und das trotz Crossplay mit PC, Playstation und Xbox! Wer darauf keine Lust hat, kann auch eigene Matches erstellen und per P2P mit Freunden zocken. Das ist alles sehr vorbildlich, dass sich hier noch mal eine große Community bildet, halten wir aber für unwahrscheinlich. Größere Hoffnung setzen wir indes in den Menüpunkt „Add-ons“, unter dem ihr weitere, offiziell unterstützte Fan-Mods und Erweiterungen herunterladen könnt. Aktuell könnt ihr hier „nur“ Quake 64 – die Nintendo-64-Version des Urspiels – anwählen, weitere Gratis-Add-ons sollen aber in den nächsten Tage und Wochen folgen.

Eine Frage der Technik

Bei allem Umfang solltet ihr aber natürlich vom Quake-Remaster keine Wunderdinge erwarten. Spielerisch wird euch hier nunmal ein 25 Jahre alter Shooter geboten, der zwar immer noch wunderbar funktioniert, aber eben auch sehr altbacken daherkommt. Das Spielgeschehen ist schnell und hektisch, aber eben auch nicht allzu taktisch. Die Steuerung ist gut auf den Controller, die Joy-Cons und sogar den Gyrosensor adaptiert worden, aber für heutige Verhältnisse eben auch ziemlich schwammig. Und auch wenn das Spiel auf 1080p (auf dem PC sogar 4K!) skaliert und mit schicken Extras wie Ambient Occlusion oder neuen Lichteffekten aufgewertet wurde, sieht es eben nach wie vor sehr pixelig aus. Wenn ihr trotzdem Lust auf einen unmodernen, aber richtig guten Shooter habt, könnt ihr jedoch bedenkenlos zugreifen. **Sascha Lohmüller**

Viele Gegner (und ihr) verfügen auch über Nahkampfangriffe. In eurem Fall sollte das aber das letzte Mittel sein.



MEINUNG
Sascha Lohmüller

Für Fans der Serie und alle, die sich für Videospielgeschichte interessieren

Es ist ziemlich klar, an welchen Kunden sich das Remaster von Quake richtet: An solche, die bereits das Original kennen oder zumindest schon mal mit älteren Shootern in Berührung gekommen sind. Denn trotz aller optischen Spielereien und Mühen, die hier eingeflossen sind: Wirklich hübsch sieht das Spiel nach 25 Jahren natürlich nicht mehr aus. Dass man damit einen Fortnite-Jünger wie etwa Johannes hinter dem Tofu-Ofen hervorlockt, wage ich dann doch zu bezweifeln. Für Fans des Originals oder eben Spieler, die mit etwas altbackeneren Shootern keine Probleme haben, ist das Remaster aber ein richtig tolles, proppevolles Paket. Sich durch alle 80+ Levels zu schießen und dabei womöglich auch noch alle Secrets abzugrasen, dürfte eine ganze Weile beschäftigen. Und dank Koop-Part, dem aktuell leider etwas verwaisten Deathmatch-Bereich und den angekündigten Add-ons dürfte noch mehr Beschäftigung hinzukommen. Ich hatte auf jeden Fall noch mal richtig Spaß.

Infos

Termin:	19. August 2021
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	id Software / MachineGames
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 10 Euro

Pro & Contra

- ✚ Riesiger Umfang mit Hauptspiel und vier Add-ons
- ✚ Nach wie vor gelungenes Shooter-Gameplay
- ✚ Tolle Soundkulisse inkl. Soundtrack von Trent Reznor
- ✚ Koop- und Mehrspielermodus, Crossplay unterstützt
- ✚ Verhältnismäßig ordentlich aufgehübscht
- ✚ Gut an die Switch angepasste Steuerung
- ➖ Wirkt nach 25 Jahren dann doch sehr altbacken
- ➖ Deathmatch-Modi mit wenig Zulauf und viel Wartezeit

Wertung

8

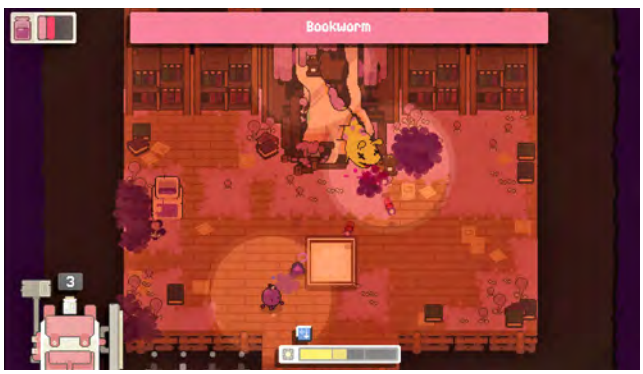
Nach wie vor ein richtig guter Shooter, für heutige Verhältnisse aber etwas altbacken

Plötzlich war es da: Das Abenteuer von Träubchen Concord wurde überraschend nach der letzten Indie-Direct veröffentlicht. Wir haben es uns angeschaut!

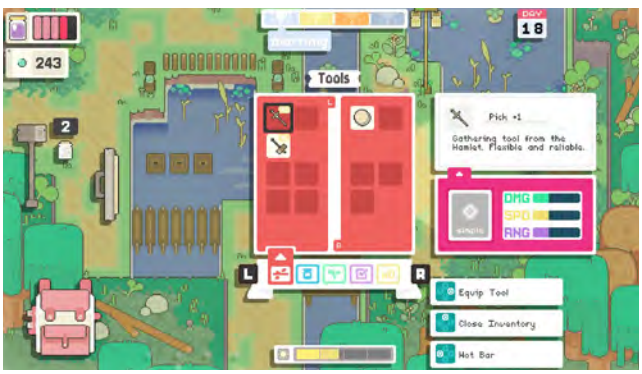
Sieht das herzallerliebst aus! Schon die Pressematerialien von Garden Story versprühen einen Charme, auf den sogar das eine oder andere First-Party-Nintendo-Spiel neidisch hinüberschielt. Und trotz der Kritik, die wir im folgenden Test anbringen werden: Die liebevolle Pixelgrafik und die gelungene Musikuntermalung sind ohne Zweifel riesige Pluspunkte bei diesem Indie-Abenteuer. Da werden unweigerlich Erinnerungen an die guten alten 2D-Zelda- und Earthbound-Zeiten oder an das deutlich jüngere Stardew Valley wach. Nur: Hier erwartet euch keine Lebenssimulation, auch wenn Garden Story auf den ersten Blick so wirken mag.

Süße Trauben

Euer Alter Ego ist der kleine Concord, eine lila Traube, die in einer idyllischen Siedlung lebt. So paradiesisch ist seine Heimat aber gar nicht, denn die sogenannte Fäulnis bringt ekelhafte Schleimmonster hervor, die das Dorf belästigen, und neue Kinder werden nicht mehr geboren – ihr seid im wahrsten Sinne des Wortes der letzte Nachwuchs in der Obststadt seit langer Zeit. Spielerisch steht das Kämpfen im Fokus. Mit diversen Waffen setzt sich Concord gegen die Schleimfeinde zur Wehr, immer und immer wieder. Garden Story bietet ein Wetter- und Zeitsystem, das bedeutet: Ein Tag besteht aus dem Morgen, Mittag, Abend und der Nacht. Legt ihr euch ins Bett, bricht der nächste Morgen an. An jedem Tag erhaltet ihr bis zu drei Aufgaben. Ihr müsst diese nicht erledigen, aber sie steigern nach und nach das Level des jeweiligen Dorfes (im Verlauf besucht ihr mehrere Orte), wodurch sich zum Beispiel die Sortimente der Händler erweitern. An sich ist die Idee mit den Missionen, die man für das Wohl der Gemeinschaft erledigt, eine gute Sache. Allerdings gibt

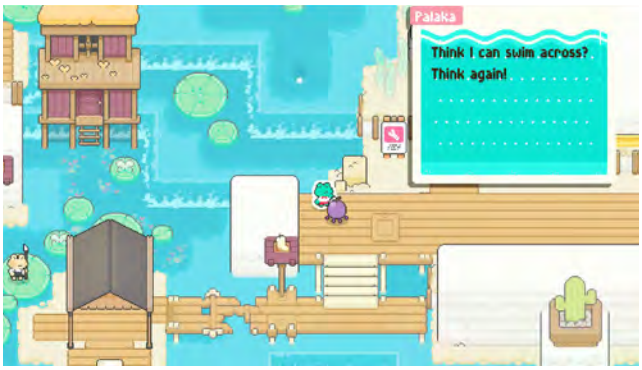


Bevor ihr zu einem neuen Dorf wechseln könnt, müsst ihr den Boss im jeweiligen Dungeon besiegen. Hier stellt sich Concord einem gefrässigen Bücherwurm.



Das Menü ist unpraktisch. Trotz zahlreicher Schaltflächen und Reiter fehlt eine Übersicht zu den Aufgaben des Tages – dazu müsst ihr zum schwarzen Brett.

Die Bibliothek (in jedem Dorf gibt es eine) erinnert sicher nicht zufällig an das Gemeinschaftszentrum in Stardew Valley. Auch hier komplettiert ihr Item-Pakete.



Trotz der relativ düsteren Prämisse bleiben die Charaktere sehr eindimensional. Ach ja: Das ganze Spiel bietet lediglich englische Texte, keine deutschen.

es immer nur eine Handvoll verschiedene Aufträge (erschlage sieben Schleime, repariere das Geländer und so weiter), die sich ständig wiederholen und dementsprechend nach wenigen In-game-Tagen langweilen. Zumal Concord so langsam läuft, dass man bei manchen Missionen gleich gar keine Lust hat, sich auf den Weg zu machen. Später gibt es immerhin ein Schnellreisesystem und das Tempo des Helden kann erhöht werden.

Der müßige Vergleich

Was man ebenfalls nicht unbedingt auf den ersten Blick von Garden Story erwartet, sind Souls-like-Anleihen. Diese sind aber definitiv vorhanden: Concord kann nur ausweichen und angreifen, wenn er genug Ausdauer hat. Mit der Zeit kommen weitere Balken zur HP- und Staminaleiste hinzu, dadurch wird das Kämpfen etwas komfortabler. Und Heilung bezieht das Träubchen durch Tauflaschen, die man an Brunnen wieder füllt. Wo aber bei herkömmlichen Action-Games normalerweise eine gewisse Gegnervielfalt wartet, tritt euer traubiger Held immer wieder gegen die gleichen, schleimigen Nervensägen an. Dazu noch fühlen sich die Auseinandersetzungen unbefriedigend an, die Attacken sind unpräzise, Gegner wabern meistens nur passiv in der Gegend herum. Da die Feinde so wenig Varianz bieten, Concord aber mit der Zeit stärker wird, sinkt der Schwierigkeitsgrad nach Beginn des Spiels beständig ab, anstatt sanft zu steigen.

Nur kleine Häppchen

Ein gewisses Maß an Monotonie kann bei einer Lebenssimulation wie Stardew Valley ja durchaus gewollt sein. Garden Story versteht sich aber zum großen Teil als Action-Game und enttäuscht dementsprechend mit dem Mangel an Abwechslung. Auch in allen anderen Bereichen hapert es an Anspruch und Inhalt. Beim Bauen, Pflanzen und Craften ausleben könnt ihr euch nicht, zu eingeschränkt sind diese Features implementiert. Dazu kommen Kleinigkeiten wie die unübersichtlichen Menüs und die schlecht lesbare Schrift oder das Design einiger Areale, bei denen nicht klar ist, wo man laufen kann und wo nicht. Theoretisch lässt sich viel Zeit mit Concord verbringen, wenn man sich etwa dem Ausbau der Dörfer widmet und tagein, tagaus Aufgaben abarbeitet – wenn man also auf Gameplay mit viel Grind steht. Folgt man nur der Story, ist man nach etwa zehn Stunden an deren Ende angelangt. Garden Story ähnelt in dieser Hinsicht seinem Helden Concord: Sieht süß aus, aber macht nicht satt.

Katharina Pache

Die lila Schleimbatzen sind der Standardgegner schlechthin. Kämpfe gegen sie gestalten sich unspannend bis nervig.

MEINUNG
Katharina Pache

Optik top, Gameplay ein Flop

Schnell wurde mir beim Test klar: Nein, das ist kein Stardew Valley. Und das ist völlig in Ordnung! Die Wertung bekommt Garden Story nicht im Vergleich mit dem Farming-Indie-König, sondern nur aufgrund dessen, was es bietet. Und das ist ein extrem repetitives Erlebnis, bei dem gerade der Fokus – nämlich das Kampfsystem – noch viel mehr Feinschliff benötigt hätte. Auch die Zielgruppe von Garden Story erschließt sich mir nicht. Für entspanntes Grinden sind die Kämpfe zu nervig, für das Ausleben der eigenen Kreativität durch das Bauen und Pflanzen wird zu spät zu wenig geboten. Die Hintergrundgeschichte ist überraschend düster, die Dialoge aber bleiben oberflächlich. Und wer ein Action-Game will, nun ja, der findet so ziemlich überall Besseres. Fast jede Idee läuft wegen der beschränkten Umsetzung ins Leere. Aber die Optik, die ist klasse!

Infos

Termin:	11. August 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Rose City Games
Entwickler:	Rose City Games
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Superbe Pixeloptik
- ✚ Schöne Hintergrundmusik
- ✚ Verschiedene Dörfer
- ✚ Extrem niedlicher Held
- ✚ Hintergrundstory mit ernsten Aspekten
- ➖ Monotones Gameplay
- ➖ Schwierigkeitsgrad sinkt stetig
- ➖ Kämpfe fühlen sich unbefriedigend an
- ➖ Wenig Gegnertypen
- ➖ Langsames Lauftempo
- ➖ Repetitives Gameplay mit wenig Tiefgang

Wertung

6

Süß wie Zucker, aber inhaltlich wenig gehaltvoll und auf Dauer langweilig.

Seid ihr auf der Suche nach einem kurzen Spiel für einen verregneten Sonntag? Oder verstaubt Animal Crossing langsam aber sicher und ihr sucht nach Abwechslung? Dann möchten wir euch Haven Park vorstellen, ein Spiel, in dem es darum geht eine bezaubernde kleine Insel zu erkunden.

Wer hier Ähnlichkeiten zu A Short Hike oder Animal Crossing erkennt, sieht richtig. Der Schweizer Solo-Entwickler Fabien Weibel hat sich ganz bewusst von beiden Titeln für sein erstes Spiel inspirieren lassen. Die Parallelen sind unverkennbar – eine komplett tierische Besetzung, eine wunderschöne Insel zum Entdecken und kleine Campingplätze auf welchen euch Besucher à la Pocket Camp um Gefallen bitten. Fabien hat seinem Spiel dennoch eine ganz eigene Note verliehen, dank seiner langjährigen Erfahrung als Art Director in der Filmbranche.

Nur Mut, Flint

Als kleiner Piepmatz namens Flint helft ihr, den Park eurer Oma am Laufen zu halten. Sie ist schon zu alt, um alles selbst zu erledigen und übergibt das Zepter deshalb an ihren Enkel. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die Insel, auf der sich die Parkanlage befindet, wieder auf Vordermann zu bringen und diese für Camper attraktiv zu machen. Flint traut sich eine so große Aufgabe anfangs nicht zu, doch seine Oma glaubt fest an ihn! Manchmal ist es ja auch schon Hilfe genug, jemandem Mut zu machen.

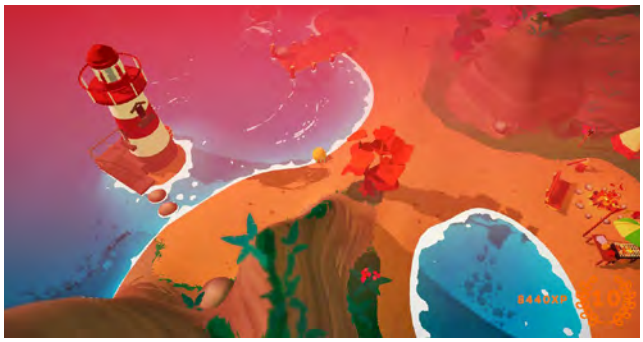
So begibt sich das kleine gelbe Vögelchen auf den Weg, den Park zu erkunden. Die Erkundung ist das wichtigste Element im Spiel. Denn zu Anfang habt ihr lediglich eine leere Karte, die ihr im Laufe eurer Erkundungsreisen nach und nach aufdeckt. In ungefähr zwei bis vier Stunden Spielzeit entdeckt ihr eine überschaubare aber dennoch interessante Open-World, bestehend aus verschiedenen kleinen und nah aneinander liegenden Biotopen. Auf der Suche nach Campingplätzen werden euch üppige grüne Wälder, Strände, karge Landschaften oder schneebedeckte Berge begegnen.

Camping leicht gemacht

Habt ihr einen der zwölf Campingplätze gefunden, könnt ihr damit beginnen, den noch ungemütlichen Ort für Camper herzurichten.

In Haven Park gibt es 12 verschiedene Campingplätze, die ihr für die Besucher herrichten könnt. Vergesst nicht das Feuer zu entfachen, dann wird allen schön warm.

Sobald ihr einen neuen Campingplatz findet, schaltet ihr ein neues Gebiet auf Flints Karte frei. Die Gebiete sind nach ihren Sehenswürdigkeiten benannt.



Es gibt auf der Insel viel zu entdecken. Manche Campingplätze und Wege sind entwas versteckt. Haltet also immer die Augen offen und bleibt neugierig.

Auf eurer Reise durch Haven Park werden euch verschiedenste Biotope begegnen. Von grünen Wäldern, Stränden bis zu schneebedeckten Bergen ist alles dabei.

Dafür müsst ihr Ressourcen wie Holz, Stoff, Pilze, Metall oder Münzen sammeln. Mit diesen Rohstoffen könnt ihr dann Gegenstände für eure Campingplätze bauen. Für jedes Objekt wird eine bestimmte Anzahl von Materialien benötigt, und sobald es hergestellt ist, kann es innerhalb der Grenzen des jeweiligen Campingplatzes platziert werden. Alles ist in Kategorien eingeteilt, sodass ihr aus Ruhe-, Schlaf-, Aktivitäts-, Essens- und Dekorationsgegenständen wählen könnt. Von Zelten und Bungalows bis hin zu Picknickbänken und Riesenrädern habt ihr zwar eine bunte Auswahl, dennoch gibt es pro Kategorie nur eine Handvoll Möglichkeiten. Das muss aber nicht unbedingt die Kreativität mindern, ein wenig Individualisierung für die einzelnen Zeltplätze ist trotzdem möglich. Jedes Camp kann eine bestimmte Anzahl von Campern beherbergen und jeder Camper hat eigene Vorstellungen, wie ein perfekter Aufenthalt aussehen muss. Damit ihr nicht wild rumraten und rumprobieren müsst, verraten euch die Gäste aber, was sie bevorzugen. Im unteren linken Bildrand wird euch angezeigt, welche Gegenstände noch platziert werden müssen, damit die Camper glücklich sind.

Je attraktiver die Umgebung ist, desto mehr Besucher werden sich in eurem Park tummeln. Ihr könnt mit allen ein kleines Gespräch führen, was euch gelegentlich Nebenaufgaben beschert, die etwas Abwechslung in das Spielgeschehen bringen. Bei einigen handelt es sich um einfache Suchaufgaben, während ihr bei anderen Verstecken spielen müsst. Einige Camper erzählen euch Legenden über die Insel und bitten euch, Beweise dafür zu finden. Das fügt dem Spiel eine schöne subtile Erzählweise hinzu und weckt das Interesse daran, die Umgebung ganz genau zu erkunden.

An jedem Campingplatz könnt ihr je nach den Bedürfnissen der Camper Objekte erstellen und nach eurem Belieben platzieren.

Mit dem Erforschen der Insel und dem Sammeln von Gegenständen steigt Flint im Level auf. Mit jeder erreichten Stufe erhaltet ihr Fertigkeitspunkte, die einige praktische Fähigkeiten freischalten können. Ihr könnt dann zum Beispiel mehr Holz beim Erkunden finden, schneller gehen, mehr Münzen für das verkaufte Essen bekommen oder eure Tragkapazitäten erhöhen. Der höchste Level ist zwar schnell erreicht, aber selbst dann macht das Entdecken weiterhin Spaß.

Kurz und entspannt

Der Stil von Haven Park ist ebenso charmant und entspannend wie das Gameplay. Auch wenn das Design einfach gehalten ist, gibt es immer wieder Details zu entdecken, wie zum Beispiel kleine Pusteblumen, die man im Wind verstreuen kann. Alles ist liebenswert gestaltet und passt sehr gut zusammen. Es gibt auch einen Tag-Nacht-Zyklus, bei welchem Flint sich in der Dunkelheit mit einer Fackel ausgerüstet seinen Weg über die Insel bahnt. Ab und an ist Musik zu hören, die meiste Zeit ist das Spiel aber mit Naturgeräuschen untermalt.

Trotzdem lässt sich nicht leugnen, dass Haven Park nicht ganz so ausgereift wie seine Vorbilder ist. Die Spielzeit ist verglichen mit ähnlichen Spielen wie Animal Crossing sehr gering. Nachdem ihr alle Camps gefunden und die zusätzlichen relativ kurzen Quests erledigt habt, ist eure Reise in Haven Park auch schon vorbei. Außerdem kann Flint manchmal in der Landschaft stecken bleiben, was kein allzu großes Problem ist, aber dennoch den Spielfluss unterbricht. Hier kommt dem Spiel zugute, dass es mit seinem entspannten und gewaltfreien Gameplay eher ein jüngeres Publikum ansprechen will. Bei Haven Park gilt es, sich Zeit zu lassen. Es geht nicht darum, wie schnell die Campingplätze aufgebaut werden. Die Besucher drängen sich auch nicht mit ihren Bedürfnissen auf, sodass kein Nachteil entsteht, sollten diese nicht sofort erfüllt werden. Wer ein kleines entspanntes Abenteuer sucht, um sich den verregneten Sonntag zu vertreiben, sollte Haven Park einen Besuch abstatten. Und wenn sogar die Kleinen mitmachen können, macht das Erkunden sicherlich doppelt Spaß.

Dina Manevich & Philipp Sattler

MEINUNG
Dina Manevich

Einen trüben und verregneten Sonntag hat Haven Park für mich gerettet!

Haven Park versucht nicht, mehr zu sein als es in Wirklichkeit ist. Schon in der Beschreibung des Spiels steht, dass es kurz sein wird und ein Ort zum Relaxen darstellen soll. Ich bin dementsprechend ohne große Erwartungen an das Spiel herangegangen und wurde positiv überrascht. Die Charaktere sind drollig und liebenswert und die subtile Geschichte hat mich am Ende des Spiels mit einem melancholischen aber dennoch wohligen Gefühl zurückgelassen. Die Erkundung und die Rätsel im Spiel waren nichts Bahnbrechendes aber haben mich dennoch bei Laune gehalten. Dafür war aber die Spielzeit viel zu kurz, denn ich hätte gerne länger Zeit in Haven Park verbracht. Ich finde, auf sein Erstlingswerk kann Fabien Weibel auf jeden Fall stolz sein.

Infos

Termin:	05. August 2021
Genre:	Indie-Adventure
Hersteller:	Mooneye Studios
Entwickler:	Fabien Weibel
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 9 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne, subtil erzählte Geschichte
- ✚ Liebenswerte Charaktere
- ✚ Entspanntes Gameplay
- ✚ Passende Rollenspielelemente
- ✚ Für Kinder geeignet
- ✚ Schöne Gestaltung
- ➖ Simples Spielprinzip, kurze Spielzeit
- ➖ Hakelige Steuerung

Wertung

8

Haven Park ist eine kleine, feine und rundum entspannende Inselentdeckungsreise.

Ihr liebt Spelunky? Dann sollte euch Spelunker ein Begriff sein, denn dieser Klassiker war die Blaupause für den Indie-Hit! Wir haben uns die HD-Deluxe-Fassung angesehen.

In den 80er Jahren war die (Video-)Spielwelt so schön simpel. Mario rettet Peach, Link rettet Zelda und Spelunker hat keine Freundin, weshalb er viel Zeit für sein Hobby aufwenden kann: unterirdische Schatzsuchen. Der NES-Klassiker von 1987 bekommt mit dem HD-Deluxe-Remake schon das zweite Mal ein hübscheres Gewand übergestreift und bietet neben dem Retro-Gameplay auch lokalen und Online-Koop sowie einen neuen Endlosmodus mit zufällig generierten Höhlen. Der Look erstrahlt auf Wunsch in 8-Bit oder mit überarbeiteter 3D-Optik.

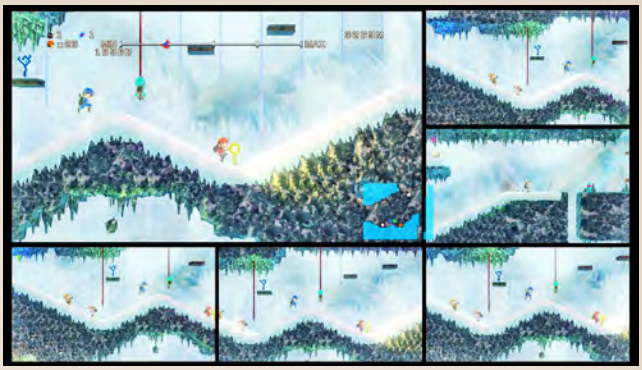
Tiefer, tiefer ins Verderben

Unser Ziel ist also das Ende der Höhle, doch dieses zu erreichen ein ganzes Stück Arbeit. Seinem Alter entsprechend ist Spelunker kein einfaches Spiel: Auswendiglernen der Umgebungen ist fester Bestandteil der Erfahrung und Frust an einigen Stellen unumgänglich. Einen großen Teil dazu trägt die laut Nintendo-Webseite „charakteristische Sprungtechnik“ bei. De facto versteckt sich hinter dieser euphemistischen Beschreibung das wohl gnadenloseste Fallschadenmodell der Spielegeschichte. Bereits ein „Sturz“ aus Knöchelhöhe bedeutet den Tod, weshalb der Druck auf den Jump-Button tunlichst vermieden werden sollte, wenn er nicht absolut notwendig ist. Aus reiner Gewohnheit passiert es natürlich trotzdem gelegentlich, dass man von kleinen Anhöhen herunterhüpft, nur um dann eines der kostbaren Leben zu verlieren. Sind alle Versuche perdu, endet der Durchgang, der Highscore wird eingetragen und beim nächsten Höhlenausflug startet ihr wieder am Eingang – es sei denn, ihr seid weit genug gekommen, um gleich bei einem späteren Areal zu beginnen. Auch das Abwehren der Geister ist gewöhnungsbedürftig, oft haucht der

Es kreucht und fleucht in der Höhle: Die Umgebung und auch deren Bewohner ändern sich, je tiefer ihr in die todbringende Unterwelt vordringt.

Der Retro-Look eignet sich besser, um Gefahren zu erkennen (wie etwa Löcher im Boden). Im modernen Stil übersieht man leichter unheilvolle Details.

Sieht nicht allzu schlimm aus, ist es aber: Wegen des immensen Fallschadens sind diese sich drehenden Räder mit Brettern wahre Todesfallen.



Spelunker HD Deluxe könnt ihr alleine, aber auch mit Freunden zusammen spielen. Wir wünschen viel Glück bei der Suche nach Online-Spielpartnern.

Spelunker das Leben aus, weil das eigentlich schon vom Bildschirm verschwundene Gespenst wohl doch noch irgendwie die gigantische Hitbox des Abenteuers berührt hat. Es gehört Ausdauer, Geschick und Item-Management dazu, wenn man in die Tiefen der Tunnel vordringen möchte – sollte dem Spelunker die Luft ausgehen, weil man nicht ausreichend Vorräte auf dem Weg eingesackt hat, ist nämlich auch gleich wieder ein Leben futsch. Und die Rücksetzpunkte schwanken zwischen „fair und gleich daneben“ und „mein Gott, ist das weit weg“.

(K)ein Schatz?

Ja, das klingt erst einmal wirklich nicht besonders prickelnd. Wer die (zumindest ein bisschen) zugänglichere, modernere Variante des Spielprinzips sucht, der wird bei Spelunky oder Spelunky 2 fündig – Letzteres ist auf dem PC schon seit etwa einem Jahr erhältlich und soll noch 2021 auch für die Switch erscheinen. Spelunker HD Deluxe zelebriert hingegen den typischen Oldschool-Frust, bei dem jede noch so kleine Nichtigkeit und jeder Moment der Unachtsamkeit den Tod bedeuten. Muss man mögen, funktioniert für die entsprechende Zielgruppe aber auch heute noch. Die Mehrspieleroptionen sind theoretisch gut, im Online-Modus Mitspieler zu finden, gestaltet sich allerdings beinahe so schwierig wie ans Ende der Höhle vorzustoßen. Immerhin kann man sich auch lokal mit Kollegen um die Höchstwertung messen, aber dafür braucht es natürlich Freunde, die ein Interesse an Spielen dieser Art haben und nicht nach dem ersten Versuch das Handtuch werfen. Zu guter Letzt wartet dann noch die zufallsgenerierte Höhle auf Abenteurer, allerdings entscheidet der virtuelle Würfel über enttäuschend wenige Parameter. Im Grunde bleibt der Aufbau also auch hier sehr ähnlich, der Level-Skin ist halt bei jedem Neustart ein anderer.

Ist Spelunker einer dieser Klassiker, den man in seinem Leben gespielt haben muss? Nein, und es ist unwahrscheinlich, dass jüngere Spieler hier in irgendeiner Weise auf ihre Kosten kommen, sollten sie nicht eine ausgeprägte Vorliebe für Frusterfahrungen haben. Liebhaber können hingegen einen Blick wagen, sollte aber bedenken, dass Spelunker HD Deluxe definitiv nicht zu den Retro-Games ohne Alterserscheinungen gehört. Was gibt es sonst noch zu sagen – die Steuerung könnte in einigen Momenten etwas präziser sein, und das Spiel erklärt einem grundsätzlich sehr wenig. Aber das ist angesichts des Retro-Fokus nun wirklich keine Überraschung.

Katharina Pache

Bei einem „Fall“ aus mehreren Zentimetern Höhe dreht sich der Spelunker auf den Kopf. Bedeutung: Er ist tot!

MEINUNG
Katharina Pache

Juchu? Einer der schwächsten Videospielhelden aller Zeiten kehrt zurück.

Einer gewissen Komik entbehrt es nicht, wenn ich mal wieder ein paar Millimetern in den Tod gefallen bin, um dann auf dem Game-Over-Bildschirm zu lesen, ich sei aus extremer Höhe abgestürzt. So ein bisschen Galgenhumor gehört zu Spelunker eben dazu. Fledermauskot? Tödlich! Dampf? Tödlich! Aber man lernt schnell, dass alles, was nicht ebener Boden ist, dem Spelunker wahrscheinlich das Leben kostet. Und selbst in sicherer Umgebung lauert stets der Erstickungstod. Sollte das nach etwas klingen, das euch Spaß machen würde, dann steht dem Kauf von Spelunker HD Deluxe nichts im Wege, höchstens vielleicht der mit etwa 25 Euro doch erstaunlich hohe Preis. Ich kann mit dem Oldschool-Design durchaus leben und werfe nicht gleich die Flinte ins Korn, aber von modernen Spielen hätte sich das neue Spelunker gern eine Sache abschauen können: den schnellen Neustart nach dem Ableben. Jedes Mal wieder das Menü aufrufen zu müssen, nervt einfach nur.

Infos

Termin:	06. August 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	ININ Games
Entwickler:	Irim Software Engineering
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grafik umschaltbar zwischen alt und modern
- ✚ Mit Mehrspielermodus online und offline
- ✚ Originalgetreue Umsetzung
- ✚ Zufallsgenerierter Modus ...
- ➖ ... in dem die Höhle sich aber wenig ändert
- ➖ Steuerung nicht immer präzise
- ➖ Frustpotential und Trial&Error-Passagen
- ➖ Gefahren in moderner Optik schlechter erkennbar

Wertung

6

Originalgetreues HD-Remake mit Mehrspielerunterstützung und altbackenem Gameplay

MONSTER TRAIN FIRST CLASS

Kampf dem Himmelspack! In diesem Rogue-lite brettern wir mit einem Zug durch die Hölle und liefern uns taktische Kartenschlachten. Ein motivierender Deckbuilder mit tollem Spielprinzip.

Ein eleganter Mix aus Kartentaktik und Rogue-lite? Damit erinnert Monster Train zwar deutlich an das beliebte Slay the Spire, zeigt im Test aber ganz eigene Stärken. Nach über einem Jahr ist das fesselnde Spiel auch für Switch erhältlich.

Engel zum Fürchten

In Monster Train ist die Hölle buchstäblich zugefroren. Die letzten Kreaturen der Unterwelt haben sich auf einen Zug gerettet, der durch die verschneiten Einöden rattert. Mit an Bord: Ein kostbarer Glutstein, mit dem das Herz der Hölle neu entfacht werden soll. Unterwegs werden wir in Rundenkämpfe gegen die Heerscharen des Himmels verwickelt, die wir mit Monstern und Zaubern – in Kartenform – zurückschlagen.

Das Spielfeld besteht nur aus einem Zugwagen und ist in vier Stockwerke unterteilt. Ganz oben ruht der Glutstein, darunter drei Etagen, auf denen wir Einheiten platzieren, um den Vormarsch der Engel aufzuhalten. Genretypisch ziehen wir in jeder Runde neue Karten, darunter verschiedenste Monster mit wertvollen Spezialeigenschaften: Manche Biester werden durch Siege stärker, andere kehren nach ihrem Tod auf den Kartenstapel zurück oder unterstützen Freunde mit hilfreichen Buffs. Hinzu kommt eine stattliche Auswahl an Zaubern, die richtig kombiniert verdammt nützlich sind. Karten verbrauchen Energiepunkte, außerdem nehmen Einheiten unseren knappen Platz in Anspruch, pro Stockwerk stehen nämlich nur wenige Slots zur Verfügung. Da ist gute Planung gefragt, zumal wir auch bestimmen, wer nach vorne rücken und somit Prügel einstecken oder lieber aus der hinteren Reihe angreifen soll.

Die Mischung macht's!

Vor jedem Spieldurchgang müssen wir uns zwei von insgesamt sechs Kreaturenstämmen aussuchen, die wir erst nach und nach freispielen. Die Viecher sind wunderbar unterschiedlich und

Jedes Monstervolk verfügt über zwei mächtige Champions, die im Laufe eines Runs mehrfach verbessert werden können. Das sorgt für Abwechslung!

Linkes Gleis oder lieber die rechte Route? Auf jeder Seite warten unterschiedliche Belohnungen in Form von neuen Karten, Gold, Artefakten und mehr.

Eine richtige Story-Kampagne gibt's leider nicht. Wir stoßen nur hin und wieder auf Zufallsereignisse, in denen wir kleine Entscheidungen treffen müssen.

erlauben vielseitige Kombos. Höllenhörner setzen beispielsweise auf starke Nahkämpfer, Erweckte dagegen auf dick gepanzerte Pflanzenwesen. Schmelzende Relikte führen Kerzenwesen in die Schlacht, die nach ein paar Runden den Löffel abgeben, aber dafür andere Einheiten verbessern und wiederbelebt werden können – sehr mächtig! Die Switch-Umsetzung umfasst auch den DLC „Die letzte Gottheit", der die Würmlinge als Volk einführt. Diese Viecher kommen mit einer speziellen Mechanik: Ihre Karten lassen Kristalle entstehen, die für Boni und Angriffe genutzt werden – das sorgt für Abwechslung. Für jeden Durchgang gibt's Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Karten freischalten. Je größer der Pool, desto mehr Möglichkeiten tun sich auf! Zusätzlich verfügt jede Monstersippe über zwei mächtige Champions, die sich in jedem Run mehrmals upgraden lassen und die in jedem Gefecht eine entscheidene Rolle spielen.

Planung ist alles

Zwischen den Kämpfen landet man auf einer simpel gestrickten Übersichtskarte, auf der man sich zwischen zwei Wegen samt verschiedener Belohnungen entscheiden muss. Die linke Route beschert vielleicht einen Goldbonus oder ein kleines Story-Ereignis, bei dem wir Entscheidungen treffen und nützliche Boni absahnen können. Auf dem rechten Gleis wartet dagegen eine neue Karte oder eine Schatzkiste, in der sich eines von vielen Artefakten verbirgt, die uns mächtige passive Effekte verpassen. Oder wir begegnen einem Händler, bei dem wir unser verdientes Gold in Upgrades investieren, um Einheiten und Zauber aufzuwerten. Dann geht es unweigerlich ins nächste Gefecht, das wir uns auf Wunsch sogar noch kniffliger machen können, dafür streichen wir dann eine extra Belohnung ein. Richtig fordernd wird's in den Bosskämpfen, in denen besonders mächtige Himmelsdiener anrücken. Einer beschwört etwa tödliche Bomben, ein anderer schützt sich und seine Truppen mithilfe von Statuen. Da ist Umdenken gefragt!

Dank dem DLC kommt eine weitere Mechanik hinzu: In jedem Levelabschnitt befindet sich nun ein Schrein, an dem wir Schätze einsacken und Einheiten opfern oder verbessern. Der Nachteil: Für jede Benutzung erhalten wir Paktsplitter. Je mehr wir davon haben, desto stärker werden auch die Gegner. Haben wir uns mit 100 Splittern bis zum Ende durchgekämpft, wartet außerdem ein neuer Boss auf uns.

Unpraktisch: Gelegentlich verdecken die Karten das Spielgeschehen. Abgesehen davon ist die Benutzeroberfläche aber hervorragend gelungen.

Gutes Design

Auf dem ersten Schwierigkeitsgrad ist ein Durchgang bis zum Höllenzentrum noch gut zu schaffen, doch schon ab der zweiten Stufe geraten manche Kämpfe knüppelhart. Da genügt es schon, eine Einheit falsch zu platzieren, einen Zauber unklug anzuwenden – und schon liegt der Glutstein in Scherben. Allerdings lässt uns Monster Train nie im Dunkeln darüber, was gerade passiert: Das aufgeräumte Interface ist durchdacht, die Folgen einer Aktion lassen sich in der Regel schon vorab erkennen. Auf der Switch wurde außerdem eine Schriftart gewählt, die auch im mobilen Modus gut lesbar bleibt. Prima!

Nur noch eine Runde...

Wie fast alle Rogue-lites setzt auch Monster Train auf ständige Wiederholungen. Weil man aber nur wenige Karten und Gegner im Blick behalten muss, bleibt jedes Gefecht schön kompakt und überschaubar. Und da jeder Durchgang nur aus wenigen Kämpfen und Ereignissen besteht, ist man oft schon in 20 Minuten durch, zumal man die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen regeln kann. Damit ist Monster Train eine wunderbar flotte Angelegenheit, ideal für eine Runde zwischendurch!

Zusätzlich ist auch ein Mehrspielermodus an Bord, in dem wir uns mit anderen Spielern eine Art Wettrennen liefern: Pro Runde stehen uns nur drei Minuten zur Verfügung, in dieser Zeit müssen wir von Händlerbesuchen über Zufallsereignisse bis zu den Kämpfen alles erledigt haben – sonst wird uns mitten im Gefecht die Kontrolle entzogen und eine Automatik regelt den Rest. Hinzu kommen noch tägliche Herausforderungen mit Zusatzregeln, außerdem können wir auch selbst eine Partie aufsetzen und sie mit verschiedenen Modifikatoren unserem Geschmack anpassen. Das alles klappt auch auf der Switch reibungslos, nur ein Wermutstropfen bleibt: Die Switch-Portierung muss mit einer geringeren Framerate als auf den anderen Plattformen auskommen, das Spielgeschehen fühlt sich weniger flüssig an als auf dem PC. Bei einem Kartenspiel ist das allerdings kein Weltuntergang, gut spielbar bleibt's in jedem Fall. Inhaltlich ist diese Version genau so rund und motivierend wie alle anderen auch – das macht Monster Train auch auf der Nintendo Switch zu einem echten Tipp.

Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

Kleines Spiel, großer Spaß: Monster Train liefert knackig-gute Kartentaktik!

Nach ein paar Dutzend Stunden mit Slay the Spire war für mich irgendwann die Luft raus. Ich dachte sogar, dass ich ein Spiel dieser Art so bald nicht mehr anfassen würde. Doch Monster Train hat mir sofort gefallen: Das Spielprinzip ist schön flott und durchdacht, man hat nie zu viele Karten auf einmal und die Kämpfe spielen sich fordernd, ohne zäh oder langweilig zu werden. Richtig gut gefallen mir auch die sechs Monsterstämme, die sind nicht nur schön unterschiedlich, sondern erlauben in Kombination auch zig interessante Spielweisen. Wer sich also für taktische Deckbuilder und Rogue-lites begeistern kann, bekommt mit Monster Train ein motivierendes, angenehm geschliffenes Paket, dem auch die geringere Framerate nix anhaben kann.

Infos

Termin:	19. August 2021
Genre:	Rogue-lite/Deckbuilder
Hersteller:	Good Shepherd
Entwickler:	Shiny Shoe
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Durchdachtes, elegantes Spielprinzip
- ✚ Sehr gutes Interface
- ✚ Sechs abwechslungsreiche Monstervölker
- ✚ Vielseitige Karten sorgen für Tiefgang
- ✚ Flottes Tempo, null Leerlauf
- ➖ Spielablauf wiederholt sich sehr schnell
- ➖ Praktisch keine Story und wenig Zufallsereignisse
- ➖ Geringere Framerate als auf anderen Plattformen

Wertung

8

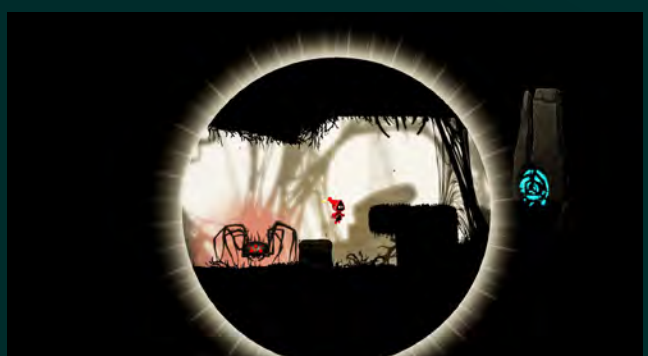
Clever designter Deckbuilder, der sich perfekt für eine Runde zwischendurch eignet.

Und schon wieder wächst das Metroidvania-Portfolio der Switch um einen Titel an. Kann das Indie-Abenteuer Unbound: Worlds Apart mit der starken Konkurrenz mithalten?

Auf der Switch gibt es nicht nur viele Metroidvanias, es gibt vor allem viele gute Metroidvanias. Anstatt es nun spannend zu machen, kommt hier gleich die Auflösung (falls ihr nicht ohnehin schon auf die Wertung geschielt habt): Unbound reiht sich in die Gruppe der empfehlenswerten Abenteuer mühelos ein. Neben Axiom Verge 2 müssen sich Fans des Genres nun also genau überlegen, wo sie ihr Geld investieren, und wir wollen euch dabei natürlich helfen – was zeichnet Unbound im Gegensatz zu seinem Konkurrenten aus?

Fantasy statt Sci-Fi

Da ist zunächst mal das Setting: Während Axiom Verge sich dabei an der großen Genre-Mutter Metroid orientiert, seid ihr in Unbound in einer bunten, wenn auch nicht immer freundlichen Fantasy-Welt unterwegs. Ihr verkörpert die kleine Soli und erlebt mit, wie euer Dörfchen durch eine magische Katastrophe in Schutt und Asche gelegt wird. Die Kristalle, die Solis Heimat vor Unheil schützen sollen, sind zersplittert, ergo machen wir uns auf die Suche nach den Bruchstücken, um so die Gefahr durch dämonische Angreifer aus fremden Dimensionen zu bannen. Dabei nutzt Soli die Macht der Kristalle, um Portale zu anderen Welten zu öffnen. Allerdings nicht nur, um sich zu teleportieren, so wie bei Spielen mit ähnlicher Thematik! Stattdessen öffnen wir runde Fenster in andere Welten, um so die Umgebung im Umkreis zu manipulieren. Das hat vielfältigen Nutzen: Manche Steine können wir nur per Portal bewegen, Stacheln an der Wand werden zu Ranken, an denen sich Soli festhalten kann, und das eine oder andere Monster verwandelt sich in einem Portal gar zu einem Felsen, der sich auf Schalter schieben lässt. Je nach Umgebung ändern sich die Interaktionsmöglichkeiten, in den



Wir wir sehen, sehen wir fast nichts – nur das Portal spendet Licht in der Dunkelheit. Diese Portale müsst ihr manuell auf der linken Schultertaste öffnen.

Die Hintergrundgeschichte ist recht austauschbar, aber nett in Szene gesetzt. Die Erzählung ist sehr kompakt und nimmt nicht viel Raum ein.

Platforming ist ein wichtiger Bestandteil von Unbound. Hier müssen wir den schwebenden Stein mit Hilfe des Portals ans Ziel lenken.

Monstern hat die kleine Soli wenig entgegenzusetzen. Ein richtiges Kampfsystem wie in anderen Metroidvanias gibt es in Unbound nicht.

Untiefen etwa spendet das Portal Licht, oder wir nutzen umgekehrte Schwerkraft, um an der Decke zu laufen. Ein bisschen kann man sich das vorstellen wie bei Guacamelee, wo man ebenfalls per Knopfdruck die Umgebung ändert, nur abwechslungsreicher. Dazu kommen die üblichen Metroidvania-Fähigkeiten, die Heldin Soli unabhängig von den hilfreichen Portalkräften nutzt.

Niedlich, aber happig

Verglichen mit Axiom Verge sieht Unbound deutlich knuffiger aus. Der Cartoon-Look bedeutet jedoch nicht, dass es sich um ein Kinderspiel handelt, weder im wörtlichen, noch im übertragenen Sinn. Zum einen gibt es in Unbound nur englische Texte und zu Beginn des Abenteuers wird Solis Adoptivmutter von einem Monster getötet. Zum anderen liefert das Metroidvania knackige Platforming-Herausforderungen, die auch erfahrene Spieler fordern. Richtige Kämpfe gibt es hier zwar nicht, aber der Tod lauert dennoch an jeder Ecke auf die Heldin. Immerhin ist die Steuerung vorbildlich präzise, sodass man das Ableben nur schwer auf etwas anderes schieben kann als auf das eigene Timing. In einigen Momenten allerdings kommt es zu Framerate-Einbrüchen. Aber: Die Rücksetzpunkte sind fair und das Teleportieren von jedem Ort aus sorgt für Komfort.

K(l)eine Schönheitsfehler?

Beim Abwechslungsreichtum der Portalfähigkeiten ist es nicht weiter schlimm, dass die Auswahl der erlernbaren Talente nicht besonders kreativ ausfällt – Doppelsprung, Wandklettern und so weiter. Wer dem Hobby Videospiele schon ein paar Jahre frönt, den wird die Story rund um magische Kristalle und fremde Dimensionen vermutlich nicht vom Hocker hauen, dafür ist sie einfach zu austauschbar. Und auch die Quests sind dementsprechend nicht so spannend wie in anderen Metroidvanias – ihr sammelt eben meistens Kristalle, deren ungefährer Fundort auf der Karte markiert ist. Als Secrets zum Entdecken dienen Überlebende der Dorfkatastrophe. In Sachen Atmosphäre und Einfallsreichtum hat da ein Hollow Knight mit seinem verwunschenen Insektenkönigreich (und einem Kampfsystem obendrauf) die Nase vorn. Dafür gibt es in Unbound ganz viel Platformer-Herausforderungen mit abwechslungsreichen Gimmicks. Und da dieses Metroidvania so ganz anders ist als Axiom Verge 2, obwohl es zum gleichen Genre gehört, dürfte es Fans der Sparte leicht fallen, sich für einen Favoriten zu entscheiden – oder gleich bei beiden Titeln zugreifen, auch das ist keine falsche Entscheidung. **Katharina Pache**

Mit dem Portal räumen wir das Wasser aus dem Weg und kommen so an den verschiebbaren Felsen.

MEINUNG
Katharina Pache

Nicht mein persönliches Lieblings-Metroidvania, aber vielleicht bald eures!

An Unbound gefällt mir, dass ich einzelne Mechaniken zwar schon in einer Vielzahl von Metroidvanias gesehen habe, aber dass sie hier schön durchgeschüttelt und zusammengewürfelt wurden. Außerdem geht es ohne große Umschweife los mit der Action, so gefällt mir das. Die meisten Dialoge kann man auf Wunsch überspringen oder man muss sie erst gar nicht führen. Beim nächsten Titel von Alien Pixel Studios aus Bukarest würde ich mir noch etwas mehr Mut wünschen bei Story, Setting und (Missions-)Design. Was das Gameplay angeht, bin ich hingegen schon hochzufrieden! Das Platforming, die Puzzles, das spielt man einfach gerne. Metroidvania-Fans sollten diesen Titel nicht verpassen, auch wenn er nicht ganz in den Genre-Olymp aufzusteigen vermag – allerdings ist die Konkurrenz auch extrem stark. Eine Warnung noch: Unbound ist deutlich kürzer als vergleichbare Spiele, rechnen könnt ihr mit fünf bis sieben Stunden Unterhaltung.

Infos

Termin:	28. Juli 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Alien Pixel Publishing
Entwickler:	Alien Pixel Studios
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abwechslungsreiche Portalkräfte
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Faire Checkpoints
- ✚ Praktisches Teleportsystem
- ✚ Schöne Musikuntermalung
- ➖ Story und Setting austauschbar
- ➖ Einige Framerate-Einbrüche
- ➖ Vergleichbar kurz

Wertung

8

Kurz-knackige Indie-Metroidvania mit Fokus auf Puzzles und Platforming

Eldest Souls bedient sich zwar ausgiebig bei seiner offensichtlichen Vorlage, hat jedoch genug Ideen an Bord, um auf eigenen Beinen zu stehen. Aber können diese Ideen auch überzeugen?

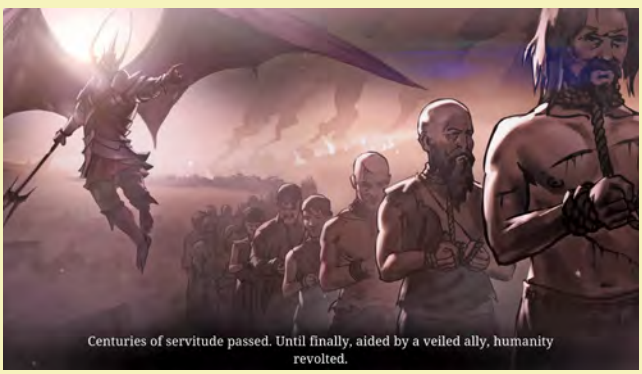
Man soll ein Buch zwar nicht nach seinem Einband bewerten, aber bei manchen Spielen lässt sich der ganze Inhalt schon astrein am Namen ablesen. Denn wer vermutet, bei Eldest Souls handle es sich um ein bockschweres Action-Rollenspiel mit düsterem, postapokalyptischen Fantasy-Setting, in dem ein auserwählter Held loszieht, um gefallenen Göttern entgegenzutreten und dabei tausend Tode zu sterben, der liegt goldrichtig, und nehme sich zur Belohnung einen Keks. Die Nervennahrung werdet ihr brauchen.

Einmal Bosse ohne Alles und extra scharf

Eldest Souls ist ein isometrisches Boss-Rush-Spiel, in dem ihr mit einer mächtigen Obsidianklinge bewaffnet eine zerfallene Zitadelle erforscht, um neun bösen, ausgebüxten Kreaturen und ihrem Anführer das Handwerk zu legen, damit die unterjochte Menschheit wieder aufatmen kann. Die aus Souls-like-Versatzstücken zusammengebaute Story ist schnell erklärt und die kurzen Erkundungstrips zwischen den zehn Bossen sind kaum der Rede wert, dementsprechend fackelt das Spiel nicht lange und wirft euch nach der Introsequenz direkt in den ersten Kampf. In einem klassischen, Timing-basierten Duell erlernt ihr hier die Basics des Kampfsystems, mit denen sich das Spiel etwas von seinen Genrekollegen abhebt. Eure einzige Waffe, die Obsidianklinge, könnt ihr entweder normal schwingen oder für einen Sturmangriff aufladen. Die Besonderheit: Trefft ihr den Feind mit der Sturmattacke, beginnt das Schwert zu brennen, und heilt euch für jeden gelandeten Treffer – solange, bis sich die Blutrausch-Anzeige wieder geleert hat. Außerdem verursacht ihr im Blutrausch deutlich mehr Schaden, was bei den zähen Bossen auch dringend nötig ist.

Das bedeutet im Klartext, dass ihr jeden Angriff auf die Gegner auch auf diese Weise eröffnen solltet, um die winzigen Pausen, die euch Feinde zwischen ihren erbarmungslosen Attacken bieten, bestmöglich auszunutzen. Das macht es leider umso nerviger, dass die etwas träge, zu unpräzise Steuerung des Spiels eure eigenen Angriffe des Öfteren ins Leere gehen lässt. Steht ihr dann mal wieder mit heruntergelassener Hose vor dem Boss, hilft nur noch ein beherzter Ausweichsprung. Hier kommt

Der erste Boss ist eines der wenigen klassischen Duelle in Eldest Souls. In den meisten anderen Kämpfen gilt es, irgendeine spezielle Mechanik zu begreifen.



Seine belanglose Geschichte erklärt euch das Spiel nur zu Beginn kurz. Danach ist die übliche, kryptische Environmental-Storytelling-Masche angesagt.

Was diese Pflanze hier macht? Was der gelbe Balken bedeutet? Warum der Boss plötzlich gebufft ist? Wüssten wir auch gern.

eine durchaus clevere Mechanik zum Tragen: Standardmäßig dürft ihr wegen eurer extrem knappen Ausdauerleiste nur drei- bis viermal Ausweichen, huscht ihr jedoch im letzten Moment direkt durch die gegnerische Attacke, wird eure Ausdauerregeneration kurzzeitig beschleunigt. Eldest Souls belohnt also perfekte Ausweichmanöver – und es fordert sie auch.

Lernkurve? Betonmauer.

Denn spätestens nach dem zweiten Boss verlangt euch das Spiel alles ab, was ihr in der kurzen Zeit davor lernen konntet. Mit nur zehn Feinden ist der Kader zwar recht dünn besetzt, aber die Monster sind immerhin abwechslungsreich und traktieren euch immer wieder mit neuen Mechaniken, die ihr bei jedem Feind aufs Neue durch unzählige Tode verinnerlichen müsst. Ein einzelner Boss teilt sich plötzlich in zwei nicht minder gefährliche Hälften auf, ihr werdet mit Kugelmustern in Shoot'Em-Up-Manier beschossen, von Eisangriffen langsam eingefroren und in plötzlich auftauchende, fleischfressende Pflanzen gesogen. Das Prinzip „Learning by Dying" funktioniert bei Eldest Souls aber nur bedingt, denn oft genug wirken die speziellen Mechaniken der Bosse einfach undurchsichtig und aufgesetzt, um den Schwierigkeitsgrad künstlich in die Höhe zu treiben. Blitzschnelle Angriffe überlappen sich mit Flächenschaden, der Teile der winzigen Arenen zur Todeszone macht, Bosse erhalten ohne erkennbaren Grund Buffs, die sie noch schneller und härter zuschlagen lassen, und durch die isometrische Perspektive wird das Getümmel teils auch noch vom Level-Inventar verdeckt. Die goldene Regel „hart, aber fair" missachtet Eldest Souls leider gelegentlich, und ihr müsst selbst für Souls-like-Verhältnisse ein gehöriges Maß an Frustresistenz mitbringen, um überhaupt die zweite Hälfte des Spiels zu erreichen.

Zwischen den Kämpfen erkundet ihr die kleine Spielwelt, hört euch die Monologe einiger NPCs an, erledigt simple Hol-und-Bring-Quest und sucht verzweifelt nach Upgrades für eure Fähigkeiten. Immerhin: Dank des schicken Pixel-Stils bekommt ihr so manches stimmungsvolle Panorama zu Gesicht und die Musik in den Bosskämpfen passt gut zur düsteren Atmosphäre. Außerdem gibt euch das Spiel ein flexibles Skill-System an die Hand, mit dem ihr jederzeit zwischen Angriffs-, Ausweich- und Konterfokus wechseln könnt. Auch wenn sich die Fokussierung auf maximalen Schaden meist als beste Strategie erweist, habt ihr also noch einige Optionen zur Auswahl, mit denen ihr wieder und wieder gegen die Betonmauer laufen könnt! **Stefan Wilhelm**

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Das motivierende Spielprinzip wird unter halbgaren Mechaniken und Frust begraben.

Meine Güte, was für eine Qual dieses Spiel war! Nun könnte man meinen, die Qual wäre in diesem Genre eigentlich der selling point, aber selbst als leidensfähiger Spieler hatte ich recht wenig Spaß mit Eldest Souls. Ich hätte nichts dagegen, in vielen Versuchen die Angriffsmuster der Bosse zu erlernen, vor allem, wenn dies der einzige Spielinhalt ist. Aber wenn diese Angriffsmuster dann so oft undurchschaubar, chaotisch, aufgesetzt und nervtötend sind, vergeht mir schnell die Lust daran, mich immer wieder zerfleischen zu lassen. Bei einem derart extremen Schwierigkeitsgrad müsste die Steuerung griffiger sein, ich würde gerne weniger oft am Gegner hängenbleiben und der Sturmangriff, den ich ständig einsetzen soll, dürfte sich präziser anfühlen. So bleibt, abseits des komfortablen Skillsystems und des eigentlich gelungenen Spielprinzips ein Titel, mit dem wohl nur jene glücklich werden, die im Souls-like-Genre schon alles andere durchgespielt haben.

Infos

Termin:	29. Juli 2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	United Label, CI Games
Entwickler:	Fallen Flag Studio
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Hübsche Präsentation
- ✚ Abwechslungsreiche Bosse
- ✚ Flexible Build-Anpassung möglich
- ➖ Kaum Inhalte abseits der zehn Kämpfe
- ➖ Aufgesetzte, nervige Boss-Mechaniken
- ➖ Träge, unpräzise Steuerung
- ➖ Hintergrundstory nur belangloser Genrestandard

Wertung

6

Nur für extrem leidensfähige Spieler, die alle anderen Souls-likes schon kennen.

Mit dem Build-System könnt ihr jederzeit Veränderungen an der Ausrichtung eures Charakters vornehmen. Boss-Seelen gewähren euch passive und aktive Skills.

Der frostige Hyem setzt euch mit jeder Menge Flächenangriffen unter Druck. Kassiert ihr mehrere Treffer in Folge, werdet ihr eingefroren. Game Over!

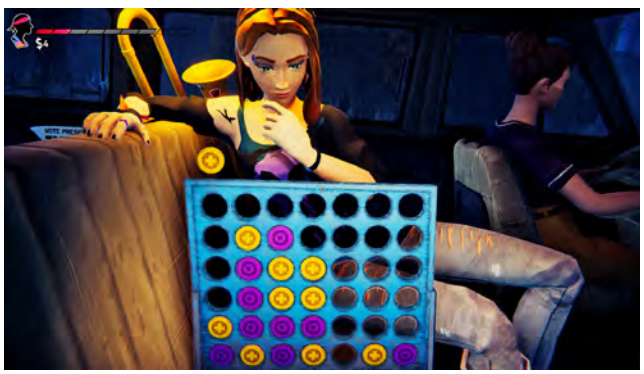
ROAD 96

Was ist eigentlich ein prozedural generierter Roadtrip? Wenn ihr euch diese Frage schon immer gestellt habt, dann bekommt ihr mit dem Indie-Adventure Road 96 nun endlich die Antwort!

Erinnert ihr euch noch an diese „Choose your own Adventure“-Bücher aus den 90er-Jahren? Stellt euch das Ganze in Videospielform vor und ihr habt in etwa das Konzept von Road 96: Ihr erlebt eine persönliche Geschichte, deren Ausgang alleine ihr mit euren Entscheidungen bestimmt! Statt auf die Insel der 1000 Gefahren geht’s in dem Indie-Adventure allerdings ins fiktive Land Petria, das von politischen Spannungen durchzogen ist. Nach einem Terroranschlag hat sich Präsident Tyrak zum Alleinherrscher aufgeschwungen und kontrolliert das Volk mit eiserner Hand. Die Grenze ziert nun eine riesige Betonmauer, Bürger schuften in Zwangsarbeitslagern, alle Medien verbreiten nur noch Propaganda. Kurzum: Kein schöner Ort.

Country Roads

Deshalb habt ihr euch auch in den Kopf gesetzt, Petria schnellstmöglich den Rücken zu kehren. Dafür begebt ihr euch in der Rolle eines aufmüpfigen Teenagers auf einen abenteuerlichen Roadtrip, an dessen Ende (im Idealfall) eine erfolgreiche Flucht steht. Einfach wird das aber nicht, euer Weg in die Freiheit ist nämlich prozedural generiert. Das heißt, euch begegnen zufällig ausgewählte Hindernisse wie Polizisten, Rebellen oder verrückte Taxifahrer mit Geiseln im Kofferraum. Am häufigsten wird es euch aber wohl an Geld und Energie mangeln. Das sind die zwei zentralen Ressourcen im Spiel, die über Erfolg und Misserfolg entscheiden. Mit euren hart ersparten Dollars leistet ihr euch Bustickets, Essen und Trinken oder auch einfach mal einen Anruf bei Mutti, damit die sich keine Sorgen macht. Energie verbraucht ihr dagegen mit jedem zurückgelegten Abschnitt eurer Reise. Mal mehr, mal weniger – je nachdem, wie ihr das



Das Gameplay in Road 96 ist eher seicht. Der Fokus liegt ganz klar auf den zahlreichen Dialogen, die immer wieder mal von Minispielen unterbrochen werden.

Alles, was ihr tut, hat Auswirkungen auf den Ausgang der Story. Verschandelt ihr ein Wahlplakat, kann das das Volk weiter radikalisieren und zur Revolution führen.

Land durchquert. Wenn ihr zu Fuß durch die Wüste wandert, ist das natürlich anstrengender, als die Strecke trampend im Beiwagen eines Motorrads zurückzulegen. Geht euch die Energie aus, ist euer Trip vorbei. Genauso gut kann es aber auch sein, dass ihr geschnappt oder sogar umgebracht werdet.

Ist das schon Rogue-lite?

Ein endgültiges Game Over ist das aber nicht. Ihr startet einfach mit einem neuen Charakter, versucht euer Glück auf einer anderen Route und erfahrt dabei immer mehr über Petria und seine Bewohner. So stehen demnächst etwa Wahlen an, die über die weitere Zukunft des Landes entscheiden und deren Ergebnis ihr aktiv mitgestalten könnt! Ob ihr nun ein Plakat von Präsident Tyrak verschandelt oder euch im Gespräch für seine Gegenkandidatin Florres aussprecht: Alles hat Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte. Das macht die Erzählung von Road 96 unglaublich interaktiv und spannend, zumal es die Entwickler geschafft haben, das politisch aufgeladene Setting sehr gut umzusetzen. Das Adventure ist zuweilen echt ernst und düster. Es werden auch mal Menschen in einer Badewanne voll Säure aufgelöst oder wehrlose Jugendliche von der Grenzpatrouille erschossen. Das ist harter Tobak.

Auf der anderen Seite kann eure Reise durch Petria aber auch wunderschön sein. Das liegt vor allem an den liebenswürdigen Charakteren, die ihr dort trefft. Mit jeder neuen Spielfigur, auf jedem neuen Roadtrip lernt ihr diese besser kennen und versteht so die Zusammenhänge der Spielwelt: Was versteckt Trucker John in seinem Anhänger vor der Polizei? Wer hat es auf die Nachrichtensprecherin Sonya abgesehen? Das erschließt sich alles erst Stück für Stück. Den kompletten Durchblick werdet ihr allerdings nicht direkt beim ersten Playthrough bekommen. Durch den prozeduralen Aufbau bekommt ihr manche Situationen, Schauplätze und Figuren erst beim zweiten oder dritten Versuch zu sehen.

Freiheit und Wahrheit

Diese Jagd nach fehlenden Puzzlestücken bringt nicht nur Abwechslung ins Geschehen, sie sorgt auch für ordentlich Wiederspielwert. Im New Game Plus könnt ihr die letzten offenen Enden der Geschichte zusammenknüpfen und dabei sogar auf eure vorher gesammelten Vorteile setzen. Manche NPCs haben euch nämlich nicht nur Spannendes zu erzählen, sie geben euch auch hilfreiche Dinge mit auf den Weg. Computergenie Alex vermacht euch ein Hacking-Tool, vom Diebes-Duo Stan und Mitch bekommt ihr einen Dietrich, den ihr dann künftig auch mit jedem neuen Spielercharakter nutzen könnt. Das sorgt zwar für ein paar Logikprobleme: Wie hat mein Protagonist plötzlich ein Item dabei, das sein Vorgänger doch mit über die Grenze genommen hat? Insgesamt verleihen die Werkzeuge und Fähigkeiten dem Titel aber nochmal etwas nötige Tiefe.

Ansonsten ist das Gameplay nämlich eher dünn. Spielerisch lässt sich Road 96 am besten mit der ersten Staffel von Telltale's The Walking Dead vergleichen: Ihr könnt zwar durch die verschiedenen Szenerien laufen und mit Menschen und Objekten in der Umgebung interagieren. Der Fokus liegt aber ganz klar auf den Dialogen, in denen ihr verschiedene Antwortoptionen zur Auswahl habt. Nur vereinzelt streuen die Macher mal ein paar Mini-Games zur Auflockerung ein. Ihr dürft beispielsweise eine Runde Airhockey spielen oder euch im Guitar-Hero-Stil an einer Posaune versuchen. Das ist aber höchstens ein nettes Gimmick und nicht wirklich der Rede wert.

Auch über die Grafik lässt sich streiten. Road 96 ist eher minimalistisch gehalten, das Geschehen läuft in einem an sich stimmigen Comic-Look ab. Es treten aber immer wieder ärgerliche Probleme auf: Die Framerate sackt ab, Charaktere glitchen durch die Gegend, Animationen wirken unrund und Texturen matschig. Da wäre schon ein wenig mehr drin gewesen. Dazu kommen teils inkorrekte Untertitel, was gerade angesichts der exklusiv englischen Vertonung etwas unglücklich ist, und eine recht unpräzise Steuerung, bei der eure Figur noch zwei Schritte weiterläuft, obwohl ihr den Analogstick längst losgelassen habt. Diese kleinen Makel ziehen den Gesamteindruck dann doch nochmal etwas herunter.

Ihnen gegenüber stehen stehen aber nun mal das gelungene Setting, das einzigartige Spielkonzept und die atmosphärische Inszenierung. Besonders der Soundtrack von Road 96 ist wirklich herausragend. So bleibt der außergewöhnliche Roadtrip, aller Kritik zum Trotz, ein ganz besonderes Spielerlebnis und definitiv eines der Indie-Highlights dieses Spielesommers, das ihr nicht verpassen solltet. **David Benke**

MEINUNG
David Benke

Ein emotionaler Roadtrip mit einer starken politischen Message

Road 96 hat mich beim Spielen durchaus überrascht. Ich hatte damit gerechnet, dass man hier nur einen großen Roadtrip erlebt, den man dann stets aufs Neue wiederholen kann. Dass stattdessen eine übergreifende Geschichte über den Verlauf mehrerer kleinerer Spieldurchläufe erzählt wird, funktioniert für mich aber sogar noch besser! Das liegt auch daran, dass die Entwickler einen geschickt bei der Stange halten: Das politisch aufgeladene Setting macht einen gespannt aufs Ende, die Charaktere sind so charmant, dass man sie besser kennenlernen möchte und der prozedurale Spielaufbau mit kleinen dauerhaften Upgrades eröffnet einem immer wieder interessante neue Wege. Ach ja, und der Soundtrack ist Bombe! Home Call von The Toxic Avenger, das auch im Reveal-Trailer läuft, ist direkt in meine persönliche Playlist gewandert. Die vereinzelten Probleme sind nervig, das gebe ich zu, aber keine absoluten Spielspaßbremsen. Dafür gibt's höchstens Abzüge in der B-Note.

Infos

Termin:	16. August 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Digixart
Entwickler:	Digixart
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ausgefallenes Spielkonzept
- ✚ Spannende Story mit politischer Message
- ✚ Eure Entscheidungen beeinflussen das Finale
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Herausragender Soundtrack
- ➖ Kaum Gameplay, mehr Dialoge und Minispiele
- ➖ Kleinere Logiklöcher in der Erzählung
- ➖ Vereinzelte Fehler bei Grafik, Technik und Untertiteln

Wertung

7

Road 96 hat Fehler, bügelt die aber gekonnt mit seinem tollen Spielkonzept wieder aus.

Die Dialoge in Road 96 sind nur komplett auf Englisch vertont. Die deutschen Untertitel sind leider aber nicht immer ganz sattelfest.

Jeder Abschnitt eurer Reise kostet euch Energie. Geht euch diese aus, ist euer Roadtrip vorbei. Nehmt also auch gerne mal den Bus, anstatt nur zu laufen.

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

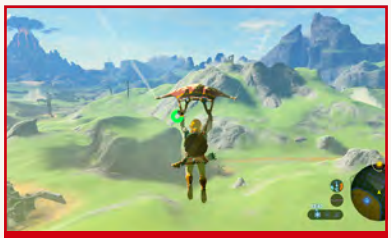
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

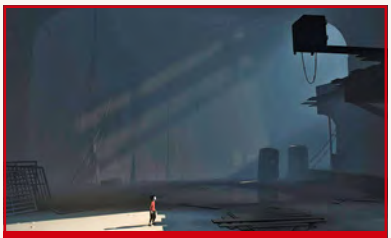
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

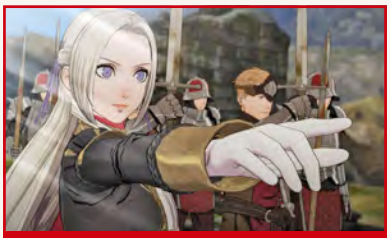
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

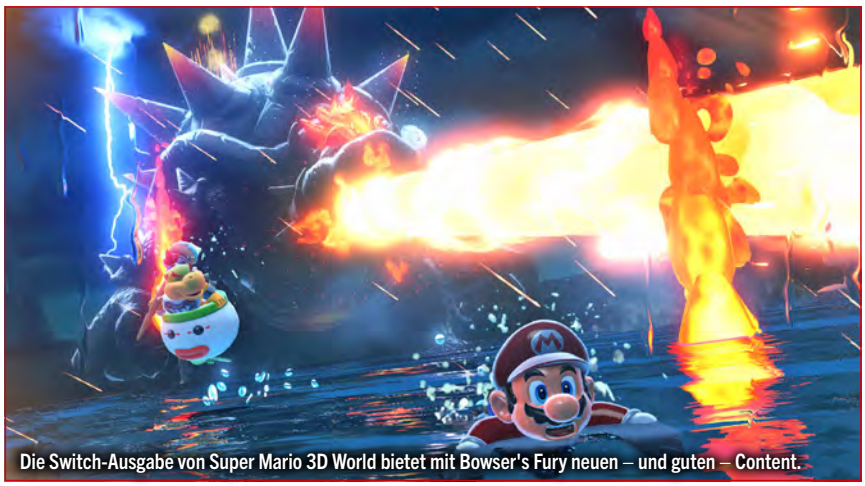
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Die Switch-Ausgabe von Super Mario 3D World bietet mit Bowser's Fury neuen – und guten – Content.

MY TWO COINS

Kann man Spielern eine Liebe zu ihren Wunschthemen vorwerfen, die sie unlogische Entscheidungen treffen lässt? Und kann man Entwicklern vorwerfen, ihr Ziel zu erreichen?

Eines meiner Lieblingszitate aus Stromberg ist „Man soll den Arsch nicht höher hängen, als man scheißen kann." Und irgendwie passt das gerade sehr zu Pokémon Legends (ja, ja, Arceus, deutscher Titel und so weiter). Wer dem unterhaltsamen Nintendo-Podcast der N-ZONE-Kollegen in letzter Zeit gelauscht hat, weiß, dass Katha und Johannes da die auf uns zurollende Open-World-Taschenmonsterhatz schon ein bisschen zurechtgestutzt haben. Vor allem deshalb, weil es bisher in Kombination technisch sehr schlapp daherkommt und dabei trotzdem rotzfrech die Präsentation von Breath of the Wild abzukupfern versucht. Und das ist dann in Personalunion eben doch ein bisschen viel. Wobei ich aber in der Argumentation der beiden Kollegen hängen geblieben bin, war Johannes' fatalistische und halt leider auch wahre Aussage, dass die Leute Pokémon Legends trotzdem kaufen werden. Egal, wie schlimm es vielleicht aussieht. Egal, wie schlecht es sich vielleicht spielt.

Eigentogepi

Das klingt jetzt auf den ersten Ton erst mal unschön und vor allen Dingen so, als würden sich die Entwickler damit auf lange Sicht selbst ins Knie schießen. Aber die Vergangenheit hat uns gezeigt: Nein, das tun sie nicht. Die Fans kaufen die Spiele trotzdem. Und anders als viele andere Stimmen in der Videospielpresse bin ich der Meinung, man kann den Fans dafür nicht böse sein. Wer eine bestimmte Leidenschaft hat, der wird in der Regel großzügig über Schwächen in Medien hinwegsehen, die mit der eigenen Leidenschaft zu tun haben. Die Sehnsucht ist einfach zu groß. Gleichzeitig fällt es mir aber auch schwer, den Entwicklern einen Vorwurf zu machen. Es macht eben rein wirtschaftlich keinen Sinn, in ein Produkt mehr Kraft und Können reinzustecken, als für dessen Erfolg notwendig ist. Wer das anders sieht, der muss sich ehrlich fragen: Würdet ihr in eurem Job freiwillig mehr Arbeit machen, als bei einer Sache nötig ist, um sie zum Erfolg zu bringen? Insbesondere dann, wenn der nächste Auftrag schon auf euch wartet? Auch das ist letztendlich einfach die Natur des Menschen. Manche Videospielserien sind einfach zu gut, als ihnen guttut. Wie kann man aus so einem Teufelskreis entkommen? Meine Meinung: Indem man sich eine zusätzliche Leidenschaft gönnt und seinen Spielhorizont zu erweitern versucht. Versucht nicht, die Dynamik zu durchbrechen. Versucht lieber, sie zu umgehen.

THE OTHER CASTLE

Denkt daran: Raptoren mögen keinen Blattsalat, ein auf einem Tyrannosaurus surfender Deinonychus ist das ideale Raubtier und Mosasaurier sind keine Dinosaurier!

Klartext: Die Dinosaurier können nix dafür, dass die Jurassic Parks und Worlds immer in die Binsen gehen. Das ist die Schuld des inkompetenten Managements! Ihr denkt, ihr könnt es besser? Dann greift am 09. November zu eurer Playstation 4/5, Xbox One, zur Xbox Series X/S oder zu eurem PC und beweist im Park-Builder Jurassic World Evolution 2, wie man so eine Live-Saurier-Ausstellung hinbekommt, ohne dass ein Großteil der Besucher schnabuliert wird. Der erste Teil hatte Schwächen, machte aber ordentlich Spaß – und verkaufte sich millionenfach. Möge sich dieser tolle Erfolg mindestens wiederholen!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

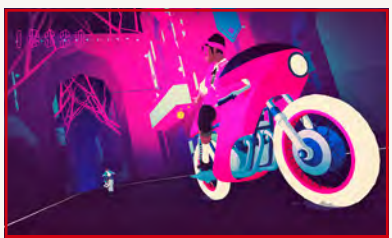
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts: Melody of Memory ist ein virtuelles Medley aus den Hits der Rollenspielserie.

RETRORÄTSELN

Herzlichen Glückwunsch, Andi Hammerl! Du hast Ahnung sowohl von klassischen Autos als auch Urzeitechsen und damit Cadillacs und Dinosaurs aus der letzten Ausgabe erkannt!

Okay, raus aus dem Trias und rein ins Action-Zeitalter der Ballerei. Unser Spiel erschien Anfang der 90er-Jahr für eine sehr ungewöhnliche Hardware-Mischung. Auch in Europa konnte man den Titel spielen, aber eher nicht zuhause. Bis heute überlebt haben weder Entwickler noch Publisher. Das seltsamste Detail des Spiels ist, dass es zwei englische Namen hat – aber nur einen davon im englischsprachigen Raum.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

HAPPY BIRTHDAY, GAMECUBE

VERGESSENE TOPS UND FLOPS

Die Gamecube-Zeit hat Perlen hervorgebracht, aber auch einige Gurken. Hier kommt Kathas persönlicher Rückblick auf die weniger bekannten Tops und Flops der Konsole!

Die tollen Gamecube-Spiele kennt ja sowieso jeder – deshalb folgen hier die Spiele, die ich selber besaß und die mir aus guten oder auch weniger guten Gründen im Gedächtnis blieben. Was waren eure persönlichen Tops und Flops der Würfelkonsole? Schreibt uns doch eure Erinnerungen an besondere Gamecube-Titel!

Katharina Pache

FLOP

BEYBLADE V-FORCE: SUPER TOURNAMENT BATTLE

Releasedatum: 28. November 2003
Entwickler: Takara
Publisher: Atari
Genre: Geschicklichkeit

Let it rip? Von wegen! Beyblade V-Force war eine richtig miese (und Gamecube-exklusive!) Adaption zur überraschend erfolgreichen Anime-Serie rund um kämpfende Kreisel.

Wieso ich damals dieses Spiel besaß, kann ich nicht mehr richtig rekonstruieren. Vermutlich war es im Angebot. Mein Bruder und ich fanden nicht mal die Zeichentrickvorlage besonders gut, obwohl wir tatsächlich ein paar Beyblade-Kreisel besaßen und auf dem Boden im Kinderzimmer gegeneinander „kämpfen“ ließen. In Beyblade V-Force tat man genau das gleiche, nämlich virtuelle Kreisel in einer runden Arena in den Kampf zu schicken. Schnell stellten wir fest: Da haben Minispiele in einem Mario Party mehr Tiefgang und Abwechslung. Aber immerhin konnte man die Kreisel hier, anders als in der Realität, nach dem Start noch steuern. Wie alle Spiele mit einem virtuellen Kommentator wiederholten sich die Ansagen ab dem zweiten Match, an der „Action“ hat man sich zu diesem Zeitpunkt schon satt gesehen. In der N-ZONE erhielt das Spiel damals 38 Prozentpunkte Spielspaß für den Single-, 59 für den Multiplayermodus.

Gähn: Kämpfende Kreisel sind tatsächlich auch virtuell nicht besonders unterhaltsam.

FLOP

BMX XXX

Releasedatum: 07. Februar 2003
Entwickler: Z-Axis
Publisher: Acclaim
Genre: Geschicklichkeit

Oooooh, verheißungsvoll! Das hier ist allerdings kein Dead or Alive Xtreme mit BMX-Rädern, sondern einfach ein insgesamt enttäuschendes und hässliches Trendsportspiel.

Eine provokant lächelnde Dame in engen pinken Shorts, drei X im Titel – das Klientel ist offensichtlich, das Entwickler Z-Axis ansprechen wollte. Und dann beginnt BMX XXX auch noch tatsächlich ganz cool mit ein paar Clips von Fahrrad-Stunts (mit ein paar Stripperinnen dazwischen) unterlegt von Skate-Punk-Klängen. Noch ein Oscar-Wilde-Zitat vorangestellt, könnte man fast meinen, das hier ist ein vergessener Hit. De facto aber handelt es sich um ein Trendsportspiel, das ähnlich aufgebaut ist wie die beliebten Tony-Hawk-Skating-Games, sich aber sehr viel schlechter steuert. Die Musikuntermalung mit Blink-182 und so weiter ist nett, die Masse an Fäkalienwitzen und Zweideutigkeiten dürfte Teenagern ebenfalls gefallen. Und natürlich die kurzen Zwischensequenzen, in denen Stripperinnen mit ihren knapp bekleideten Hintern wackelten. Zum Glück nicht in Spielgrafik, nein, das waren wirklich Realfilmsequenzen, die extra für das Spiel gedreht wurden. Auch das kann aber nicht über den mangelnden Tiefgang und die schlechte Steuerung hinwegtrösten. Die N-ZONE vergab damals gnädige 70 Punkte Spielspaß an BMX XXX.

In den Städten (unter anderem Las Vegas) fahrt ihr mit dem BMX herum. Eure Spielfigur könnt ihr im Editor anpassen.

TOP

DANCE DANCE REVOLUTION: MARIO MIX

Releasedatum: 28. Oktober 2005
Entwickler: Konami
Publisher: Nintendo
Genre: Geschicklichkeit

Tausendsassa Mario war auf dem Gamecube nicht nur Fußballer, sondern auch echtes Tanztalent – denn er war Star des Konsolen-exklusiven Dance Dance Revolution: Mario Mix.

Dance Dance Revolution: Mario Mix ist ein Tanzspiel, deshalb wurde dieser exklusive Gamecube-Titel auch mit Tanzmatte verkauft – die beim letzten Umzug übrigens endlich wieder den Weg zurück zu meinem Bruder gefunden hat, viel Spaß damit! Hier wurde aber nicht nur solo zu Mario-Melodien auf der Matte herumgestampft, man konnte auch zu zweit spielen und diverse Mini-Games absolvieren. Allerdings besaßen wir nur eine Steuerungsmatte, deshalb musste immer einer mit dem Controller zocken. Tatsächlich kenne ich persönlich niemanden sonst, der dieses Spiel besessen hat – habt ihr es vielleicht in eurer Sammlung? Dance Dance Revolution: Mario Mix blieb jedenfalls das einzige Spiel, das auf die Tanzmatte ausgelegt war, auch wenn man sicher andere Titel auch per Herumhüpfen am Boden hätte spielen können (vermute ich). Ist also das ähnlich wie bei den Bongo-Controllern für den Gamecube, die aber wenigstens mit vier Spielen kompatibel waren. Was bleibt noch zu sagen: Das Tanzspiel-Mario-Crossover war überraschend spaßig und gut umgesetzt, deshalb ist es auf jeden Fall ein vergessener Hit der Gamecube-Zeit.

Mario als echtes Multitalent ist sich auch für Tanzschritte nicht zu schade. Der Titel war unterhaltsam und gut umgesetzt.

TOP

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Releasedatum: 31. Oktober 2003
Entwickler: Radical Entertainment
Publisher: Vivendi
Genre: Action

Was, es gibt zwei Simpson-Spiele auf dem Gamecube? Richtig, und eines davon war deutlich besser als das andere (das ebenfalls in diesem Special auftaucht). Wir reden von Hit & Run!

In meiner Erinnerung haben beide Spiele angefangen, miteinander zu verschmelzen, dabei sind sie tatsächlich von sehr unterschiedlicher Qualität. Zuerst kam Road Rage auf der Seite gegenüber, dann Hit & Run von einem anderen Studio. Das Spielprinzip ist ähnlich, da besteht durchaus Verwechslungsgefahr, aber Hit & Run bietet eine offene Spielwelt, und schon alleine das ist ein wahrgewordener Traum für einen echten Simpsons-Fan: Endlich kann man Springfield frei erkunden! Die Grafik zeigte sich auch noch ein bisschen ansehnlicher, obschon die Optik technisch nicht fehlerfrei war und die Steuerung auch nicht. Hit & Run mauserte sich dennoch schnell zu einem Kulthit und man kann es auch heute noch ganz gut spielen. Genau wie Road Rage erschien das Simpsons-Abenteuer nicht nur auf dem Gamecube, sondern auch auf allen anderen wichtigen Plattformen, also PC, Xbox und PS2. Die N-ZONE vergab an Hit & Run damals eine Wertung von 78, während Road Rage 71 abbekam – rückblickend hätte der Punkteunterschied ruhig noch ein bisschen größer ausfallen dürfen. Aber hinterher ist man ja immer schlauer!

Quelle: Moby Games

Hit & Run ähnelt Road Rage vom Konzept stark, allerdings ist das Springfield in diesem Spiel offen und frei befahrbar. Toll!

FLOP

SHREK SUPER SLAM

Releasedatum: 18. November 2005
Entwickler: Shaba Games
Publisher: Activision
Genre: Action

Die Shrek-Filme waren Anfang der 2000er große Hits, deshalb durften natürlich auch die Spieleadaptionen nicht fehlen. Spoiler: Sie waren alle nicht besonders gut.

Das Spielprinzip von Super Smash Bros. wurde schon öfter erfolglos kopiert (unter anderem von Sony mit Playstation All-Stars Battle-Royale), und auch Shrek Super Slam erinnert in Grundzügen an die erfolgsverwöhnte Nintendo-Serie, nur, dass man sich hier mit den diversen Darstellern der Shrek-Saga verkloppt. Das läuft bemerkenswert spaßbefreit ab, trotz 20 wählbaren Kämpfern (unter anderem mit dem Lebkuchenmann, Pinocchio, dem Gestiefelten Kater und so weiter), 16 Arenas und mehreren Modi. Jedes Match spielt sich gleich, und dementsprechend hat man schon nach einem Stündchen alles gesehen, was Shrek Super Slam so zu bieten hat. Dann eben doch wieder Super Smash Bros. Melee! Übrigens gibt es auch ein Shrek-Spiel für den Gamecube, das die Mario-Party-Reihe als Inspirationsquelle nutzte. Einfallsreich Shrek Super Party genannt, würfelt ihr euch hier wie im Original über verschiedene Brettspielpläne und tretet in mickrigen 30 Minispielen gegeneinander an. Ihr habt die Shrek-Spiele auf dem Gamecube verpasst? Wunderbar. Die N-ZONE vergab Shrek Super Slam damals eine Wertung von 64.

Quelle: Moby Games

Hier handelt es sich um einen Screenshot aus der PC-Fassung, deshalb sieht das Spiel auch vergleichsweise scharf aus. Mies ist es trotzdem.

TOP

SPIDER-MAN 2

Releasedatum: 09. Juli 2004
Entwickler: Activision
Publisher: Treyarch
Genre: Action-Adventure

Sowohl das erste als auch das zweite Spider-Man-Spiel für den Gamecube sind ziemlich gute Action-Abenteuer, aber das zweite ist noch einen kleinen Tick besser!

Ganz klar als Inspiration für den Aufbau des Spiels diente die kultige GTA-Serie. Spider-Man steht ganz New York als Superhelden-spielplatz offen, und dort erledigt er allerlei Missionen, um die Handlung voranzutreiben, oder er schwingt ganz einfach nach Lust und Laune von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer. Die Fortbewegung machte so viel Spaß, dass man gerne bereit war, auf der Suche nach Sammelobjekten von einer Ecke der Stadt zu anderen zu sausen oder senkrecht an einem Hochhaus hinaufzuklettern. Die Macher von Spider-Man 2 sind und waren alles andere als Unbekannte, weshalb die Qualität des Titels gar nicht mal so sehr überrascht: Treyarch ist eine Tochterfirma von Activision und zeichnet heutzutage für einige Titel der Call-of-Duty-Serie verantwortlich, vor Spider-Man 2 kümmerten sie sich unter anderem um die Tony-Hawk-Games. Auch die N-ZONE-Redaktion zeigte sich begeistert von Spideys Ausflug und vergab eine Wertung von 85. Der Vorgänger war mit 84 nicht viel schlechter. Es gab mit Ultimate Spider-Man übrigens auch noch ein drittes gelungenes Spider-Man-Spiel im Gamecube-Bunde.

Das ist Freiheitsgefühl! Mit Spider-Man durch New York zu schwingen, machte auf dem Gamecube richtig viel Spaß.

FLOP

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Releasedatum: 17. Mai 2002
Entwickler: Radical Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Genre: Action

Neben dem herausragenden The Simpons: Hit & Run gab es deutlich schlechtere Spiele zur beliebten Zeichentrickfamiliensaga. Road Rage war im Vergleich zu Hit & Run definitiv zweite Wahl!

Auf den ersten Blick wirkt The Simpsons: Road Rage richtig vielversprechend, auch wegen des originalgetreuen Cel-Shading-Looks und der Aussicht, durch ganz Springfield zu düsen und dabei Mitfahrer aufzusammeln. Wie beim Kulthit Crazy Taxi geht es hier nämlich darum, die prominenten Einwohner der gelbsten Stadt Amerikas an den gewünschten Zielort zu bringen. Dabei nutzt man allerlei Abkürzungen und Zeug zum Kaputtfahren gibt es natürlich auch. Ach ja, und gegeneinander konnte man dank eines Zweispieler-Splitscreen-Modus ebenfalls antreten. Wieso Road Rage dennoch nicht überzeugt? Die Steuerung war umständlich, der Umfang verschwindend gering. Durchgespielt hatten wir den Titel jedenfalls an einem Tag, und ob man im Versus-Modus gewann, hing vor allem vom Glück ab. Wer nämlich Gäste mit einfachen Routen bekam, hatte den Sieg quasi sicher. Durch die gelbe Fan-Brille betrachtet sieht der Titel vielleicht nicht ganz so enttäuschend aus (und die Spielwelt ist wirklich charmant), aber wenn man Die Simpsons auf dem Gamecube spielen will, dann auf jeden Fall lieber in Hit & Run.

Der Finger weist euch den Weg: In Road Rage müsst ihr Einwohner Springfields zu den gewünschten Orten in der Stadt transportieren.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2016
N-ZONE 2011
2001 N-ZONE

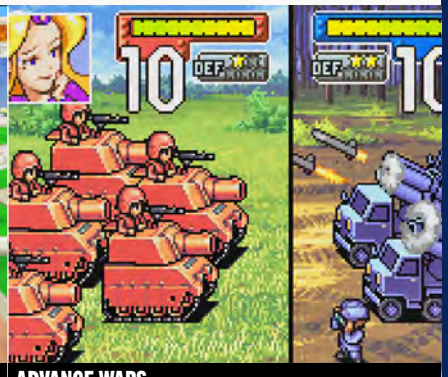
AUSGABE 10/2001

Quadratisch, praktisch, gut: Während sich europäische Spieler noch bis zum Mai nächsten Jahres gedulden mussten, stand der Nintendo Gamecube in Japan bereits Mitte September 2001 in den Ladenregalen. Pünktlich zum Redaktionsschluss von Ausgabe 10/2001 der N-ZONE konnten wir das gute Stück, vermutlich dank unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod, aber schon in den Händen halten. Wir lieferten erste Eindrücke von der Konsole, vom Launch-Trubel und von den heißesten Neuankündigungen. Unter anderem mit dabei: Capcoms Pläne, die Resident-Evil-Reihe mit überwältigender Grafik auf dem Gamecube fortzusetzen, erste Bilder aus Super Mario Sunshine und die kontroverse optische Neuausrichtung von The Legend of Zelda: The Wind Waker!

Außerdem konnten wir im Rahmen von Nintendos Spaceworld-Präsentation in Tokio mit Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto sprechen und ließen es uns nicht nehmen, dem guten Mann eine N-ZONE in die Hand zu drücken. Zitat: „Er verstand zwar kein Wort, aber er mochte das Design". Und das von einem der berühmtesten Spieledesigner aller Zeiten! Im Testteil hatten wir mit Paper Mario und Pokémon Stadium 2 bei all dem Hype um Nintendos Würfel noch zwei Toptitel für das N64 im Gepäck – beide würdigten wir mit einer Spielspaß-Wertung von 90. Als Import-Tests waren diesmal Wario Land 4 (89) und Advance Wars (88) an Bord. Die deutschen Versionen von Zelda: Oracle of Ages und Seasons begeisterten uns immer noch genauso wie schon beim Import-Test zwei Ausgaben zuvor – ganze 94 Punkte für das Doppelpack!

POKÉMON STADIUM 2

PAPER MARIO

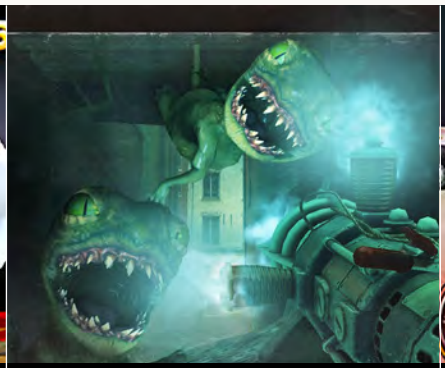


ADVANCE WARS

AUSGABE 10/2011

Sommer! Gamescom! Spieleflaute! Letzteres machte sich vor allem im Testteil dieser Ausgabe bemerkbar: Fifa 12 auf der Wii, Wickie und die starken Männer (Teil 2!) auf dem DS und Dualpen Sports auf dem 3DS ließen uns nicht unbedingt vor Begeisterung an die Decke gehen. Mit Driver: San Francisco und Driver: Renegade „beglückte“ Ubisoft Nintendo-Spieler zudem mit zwei stark abgespeckten Fassungen des PS3- und 360-Drivers. Schnarch! Immerhin verprach Super Mario 3D Land einen heißen Herbst für Mario-Fans. In unserer großen Vorschau stellten wir die Vor- und Nachteile des Jump & Run gegenüber und waren trotz des linearen Leveldesigns und des simplen Gameplay überzeugt von Marios neuem Abenteuer. Auch überzeugend, aber in der Form leider nie erschienen: Ubisofts Shooter Killer Freaks from Outer Space für die Wii U. Was ursprünglich als blutiger Ableger der Rabbids-Reihe geplant war, sollte später zum Survival-Shooter ZombiU umgemünzt werden. Außerdem warfen wir einen Blick auf den ersten Teil der Skylanders-Reihe, die einen kurzen, aber intensiven Boom um Toys-to-Life-Spiele auslösen sollte. Ansonsten teilten wir noch unsere Impressionen von der Gamecom 2011. Lesertreff, Cosplayer, Okarina-Spieler und Marios Synchronsprecher – volle Hütte! Ach ja, und nicht zu vergessen natürlich der legendär peinliche Bericht über die Spielemesse, mit dem sich unser aller Lieblingssender RTL mal wieder selbst entlarvte. In unserem großen Wii-Report zogen wir schließlich ein Resümee aus fast fünf Jahren mit der Fuchtelkonsole.

SUPER MARIO 3D LAND



KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE

DRIVER: SAN FRANCISCO

AUSGABE 10/2016

Auch im Jahr 2016 war die Gamescom natürlich Thema Nummer eins in der September-Ausgabe. Vor allem Pokémon Sonne und Mond hatten es uns angetan: Mit jeder Menge Features wie dem Poké-Mobil, dem Ende der Arenakämpfe, den Z-Attacken und den Pokédex-Quests sorgte die Alola-Region für ordentlich frischen Wind in der Reihe. Ganz begeistert berichtete Lukas außerdem von seinen Eindrücken aus der Anspiel-Session von Yooka-Laylee. Und nachdem wir fünf Jahre zuvor den Beginn der Skylanders-Reihe behandelt hatten, konntet ihr in dieser Ausgabe unsere Impressionen von deren letztem Teil lesen. Wie doch die Zeit vergeht! Durch unser Testcenter wanderten diesmal unter anderem das tolle Dragon Quest 7 (85 Punkte) und das leider wie erwartet ziemlich mittelmäßige Metroid Prime: Federation Force (68 Punkte). Metroid-Fans durften in diesem Monat trotzdem aufatmen, denn mit Axiom Verge stand immerhin eine liebevolle Hommage an die klassischen 2D-Teile der Reihe zum Download parat (84 Punkte). In einem Spezialreport behandelten wir vier PAL-Spiele für das N64, die nur in Australien veröffentlicht worden waren. Snowboard Kids 2, Major League Baseball und HSV Adventure Racing dürften heutzutage nur für Sammler interessant sein, das Echtzeitstrategiespiel Starcraft 64 ist hingegen auch spielerisch besonders (und dank seiner auf 5.000 Exemplare limitierten PAL-Auflage ziemlich selten). Außerdem in dieser N-ZONE: Ein großer Bericht zu Eigenbau-Übersetzungen und eine Diskussion um die Frage, warum Nintendo mit Fan-Remakes so sehr auf Kriegsfuß steht.

POKÉMON SONNE UND MOND

DRAGON QUEST 7

STARCRAFT 64

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

KATER STATT KAUFRAUSCH

Seit es Online-Stores für digitale Konsolenspiele gibt, zeichnet sich zum Ende einer Konsolengeneration stets ein klares Bild ab: Die Stores sind irgendwann so vollgestopft, dass die betagte Hardware kaum noch richtig hinterherkommt!

Als ich meine Switch gerade erst neu gekauft hatte, und auch in den ersten Monaten danach, war das Durchstöbern des Nintendo eShops ein mindestens wöchentliches Ritual für mich. Oh, das gibt's auch für die Switch? Kann's kaum erwarten, bis das rauskommt! Schickes Indie-Spiel! Kurz: ich war Stammkunde im orangefarbigen Digital-Laden. Doch seit einiger Zeit beschleicht mich immer mehr dieses Gefühl, das mir schon zum Ende der seligen PS360-Ära das virtuelle Shopping vermieste: Die Konsole schafft den Store nicht mehr! Liegt es daran, dass Nintendo sein „Qualitätssiegel" mittlerweile allem verleiht, was einen Startbildschirm hat, und der Marktplatz dementsprechend jeden Tag mit neuer Shovelware geflutet wird? Dass der eh schon ächzende Store seit geraumer Zeit auch noch gezwungen wird, bei jedem Spiel eine Diashow mit Screenshots anzuzeigen? Oder liegt es daran, dass im Hintergrund des eShops nur der versteckte Browser der Switch werkelt, dessen Instabilität jeder kennt, der ihn schon ausprobiert hat?

Systemzusammenbruch

Was es auch ist, ich stelle mir meinen Einkaufskorb mittlerweile außerhalb des eigentlichen Stores zusammen, damit ich möglichst wenig Zeit im hakeligen eShop verbringen muss. Eine gute Alternative ist etwa dekudeals.com, wo ich nicht nur Zugriff auf User-Bewertungen und Preisverläufe erhalte, sondern auch keine Angst haben muss, dass meine Konsole jeden Moment in Flammen aufgeht. Wie sucht ihr nach digitalen Spielen für eure Switch?

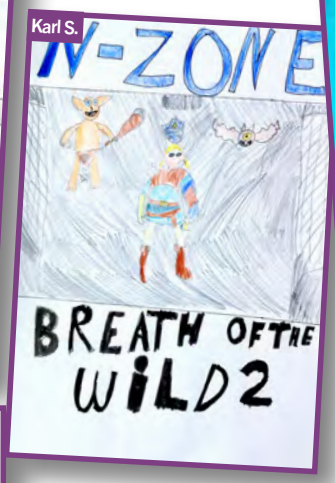
Euer Stefan

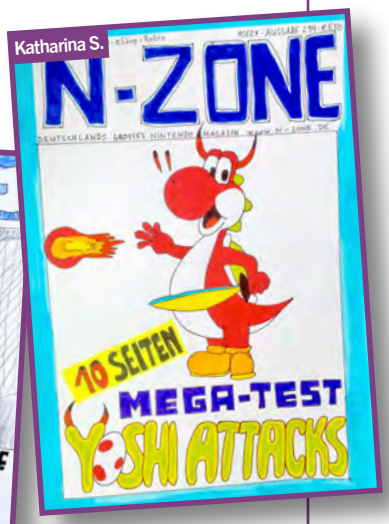
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

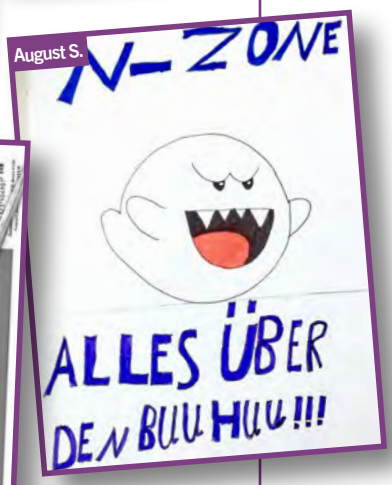
Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Tolle Arbeit, liebe Künstler, und einen herzlichen Glückwunsch an Bianca! Zu gerne würden wir mal wieder Rayman auf dem N-ZONE-Cover sehen. Für unser nächstes Thema habe ich mir Nintendo-Selbstportraits vorgestellt. Zeichnet euch als Nintendo-Figur, also als Pokémon-Trainer, Pilzkönigreichbewohner oder Kirby-Verwandter, ganz wie ihr wollt! Zu gewinnen gibt es ein Überraschungs-Switch-Spiel. Der Einsendeschluss ist der 03. Oktober 2021. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.







SPIELE-FOTOGRAFEN UND DIGITALE KÜNSTLER GESUCHT

DAS N-ZONE-ATELIER!

Ob beeindruckendes Panorama, dramatische Kampfszene oder witziger Glitch: Wir wollen eure schönsten, kreativsten und seltsamsten Switch-Screenshots sehen! Durchstöbert euer Album und verewigt euch im N-ZONE-Atelier!

Die Nintendo Switch macht es euch so einfach wie nie, eure ganz persönlichen Spielemomente festzuhalten – einfach in einer beliebigen Szene den Screenshot-Knopf auf dem linken Joy-Con oder der linken Hälfte des Pro-Controllers gedrückt, und schon wandert die Bildschirmaufnahme in euer digitales Fotoalbum. Von dort aus habt ihr zwei Möglichkeiten, um eure Bilder von der Switch zu bekommen:

Die erste Option ist die WLAN-Verbindung mit einem Smart-Gerät, etwa eurem Smartphone. Der Vorteil: Ihr braucht weder PC noch SD-Karten-Adapter, allerdings zickt die Verbindung mit der Switch gerne. Die zweite Option: Ihr schaltet eure Switch aus, entnehmt die MicroSD-Karte, auf der sich eure Screenshots befinden, und steckt sie direkt oder via Adapter in euren PC. Dann findet ihr eure Screenshots ganz regulär in nach Datum sortierten Ordnern. Von welchen Spielen eure Screenshots stammen, bleibt dabei ganz euch überlassen – Nintendo-Spiele sind natürlich besonders gerne gesehen, aber wir freuen uns auch über alles, was auf eurer Switch sonst noch läuft! Um euch ein klein wenig zu inspirieren, haben wir diesen Monat wieder unsere Switches durchstöbert und eine kleine Auswahl zusammengestellt. Daneben findet ihr eine Einsendung vom lieben Frank, der in Animal Crossing eine ... Kreissäge gefunden hat?

Schickt uns eure interessantesten, witzigsten und beeindruckendsten Spieleaufnahmen mit dem Betreff „Atelier“ an stefan.wilhelm@computec.de, und wir präsentieren jeden Monat unsere Favoriten auf dieser Seite! Wenn ihr uns auch euren Namen nennt, erklärt ihr euch damit einverstanden, dass er neben euren Bildern abgedruckt wird. Und nun ran an die digitalen Kameras!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen zurück, liebe Retro-Freunde! Ich merke beim Lesen eurer Briefe immer wieder, wie viel Gaming-Geschichte ich noch nachzuholen habe. Während ich musikalisch meine Lieblingsgenres betreffend ganz gut im Bilde bin, und die alten Hits von Creedence Clearwater Revival, Johnny Cash oder Dion and the Belmonts bei mir mittlerweile rauf und runter laufen, warten im Videospielbereich noch so einige Klassiker aus der NES-, SNES- und N64-Ära darauf, zum ersten Mal ausprobiert zu werden! Apropos Musik: Es gibt Spiele, die bei mir untrennbar mit einer bestimmten Band, Musikrichtung oder -epoche verknüpft sind. Sei es, weil sie im Spiel-Soundtrack selbst vorkamen, bei Trailern unterlegt waren, oder weil ich sie schlicht beim Zocken gehört habe, und mir instinktiv dachte „Das passt wie die Faust aufs Auge"! Das herrliche Punkrock-Geratter aus Crazy Taxi mal als Beispiel. Was sind eure liebsten lizenzierten Spiele-Soundtracks, und warum? Erzählt es mir! Sie dürfen auch selbst hinzugefügt sein. Und nun kommen wir zu unseren drei schriftlichen Zeitkapseln für diesen Monat. Der liebe Fabian erzählt uns von seinen ersten Berührungspunkten mit Sonic the Hedgehog, und wie er nach dessen Sega-Exklusivität ein echter Fan wurde. Auch Andi hat mal wieder eine Story für uns auf Lager: Wie war das eigentlich, als es schon Games, aber noch kein Internet gab? Und war ins Modul pusten wirklich der richtige Weg, um ein Spiel zum Laufen zu bekommen? Den Abschluss macht ein kleiner Text von Allando, an dem man erkennt, dass die Liebe zu einem Franchise selbst kindliche Ängste besiegen kann! Viel Spaß beim Lesen!

Nintendo und Sonic, endlich vereint!

Hallo Stefan, hallo liebe Leser der N-ZONE,

ich freue mich, im Rahmen von „Hach ja, damals…" mit euch zusammen die Zahnräder der Zeit ein wenig nach hinten zu drehen. In meinem Beitrag soll heute Sonic the Hedgehog das Thema sein, daher ist „Drehen" ein gutes Stichwort! Verlieren wir keine Zeit – gotta go fast!

Meine Anfänge mit dem blauen Igel hatte ich auf einer Plattform, die ich damals nicht einmal besaß: Dem Mega Drive! Ich, als erklärtes Nintendo-Kind, war im zarten Alter von drei Jahren nicht mit der Konkurrenz aus dem Hause Sega vertraut und so wirklich sollte sich das auch einige Zeit lang nicht ändern. Doch auf der heimischen Konsole eines guten Freundes spielten wir immer wieder gerne Sonic the Hedgehog 2. Er raste als Sonic mit spielerischer Leichtigkeit durch die ihm bereits vertrauten Zonen des Games, während ich als Tails den Schein zu wahren versuchte, in irgendeiner Form nützlich für den Spielfortschritt zu sein. Spoiler-Alarm: Ich war es nicht.

Und so verschwamm mein Bezug zu Marios damaligem Rivalen zu einer Mischung aus „netter Zeitvertreib, mehr aber auch nicht" und „gibt's halt nicht für Nintendo". Ich wusste damals noch nicht, wie falsch ich in beiden Belangen liegen sollte! Denn 2002 sollten sich die Wogen zwischen dem großen „N" und dem damals immer kleiner werdenden „S" glätten, und so gab es bald auch Sonic für Nintendos Heim- und Handheld-Konsolen. Und das nicht zu knapp! Mit Sonic Advance auf dem Gameboy Advance sowie Sonic Adventure 2 Battle für den Gamecube durfte ich direkt vollwertige Sonic-Spiele in der zweiten sowie dritten Dimension in den Händen halten. Und was soll ich sagen? Ich war hin und weg! Das schnelle Gameplay in Kombination mit einem Hauptcharakter, welcher doch ein wenig frecher als die meisten anderen wirkte, hatte damals alles, um mein sechsjähriges Herz im Sturm zu erobern. Und so wuchs Sonic über die Jahre zu einer meiner absoluten Lieblings-Spielereihen heran. Mit Hilfe der Gems- sowie der Mega-Collection, welche beide ebenfalls auf dem lila Spielewürfel erschienen, durfte ich einen umfassenden Einblick in seine reichhaltige Historie gewinnen und nebenbei eigenständige Titel wie Sonic Heroes und Sonic Riders zocken. Je cooler desto besser. Ach ja: Schusswaffen und Schimpfwörter ≠ cool. Grüße gehen raus an dich, Shadow!

Wenig später ging es dann erst richtig los! Exklusiver Content und dazu auch noch Crossovers, welche meine wildesten Fantasien überstiegen. Und das auch noch auf einer Konsole, welche man mit reiner Bewegungssteuerung bedienen konnte: der Nintendo Wii. Aus damaliger Sicht: undenkbar! Frühestens, als Sonic im Trailer zu Sonic und die geheimen Ringe die Wiimote lässig in seiner Hand hielt, spätestens, als er mit Mario zusammen den ersten 100m-Lauf vor meinen ungläubigen Augen bestritt, war mir klar: Alles ist möglich! Und als Crush 40s Live & Learn auf dem Computer-Bildschirm meiner Eltern erklang, um anzukündigen, dass die altbekannten roten Turnschuhe bald das Schlachtfeld von Super Smash Bros. Brawl betreten würden, war das der erste Moment, in dem mein Kopf durch das Internet beinahe explodiert wäre. So vergingen die Jahre und Dinge wie die Zonen von Yoshi's Island oder The Legend of Zelda

in Sonic Lost World auf der Wii U, sowie viele weitere, sportliche Aufeinandertreffen mit meinem Lieblingsklempner sind mittlerweile zur Normalität geworden. Egal ob 2D oder 3D, klassischer oder moderner Sonic, SEGA oder Nintendo: Ich werde immer wieder mit einem Lächeln auf die Momente zurückblicken, in denen eine lässige Pose, ein fetziger Soundtrack und eine Hand voll Spindashes ausreichten, um meinen Tag zu retten und stets dieselbe Antwort zu äußern, falls mich einer meiner Freunde fragt, ob wir nicht mal wieder Sonic spielen wollen: „You're too slow!"

Fabian „Fab!an" Riemann

Gaming-Mythen vor dem Internet-Zeitalter

Hallo Stefan!

Erinnerst du dich noch daran, wie leichtgläubig man als junger Nintendo-Spieler in den Zeiten des allwissenden Internets noch war beziehungsweise auch sein musste? Bevor es sich etabliert hatte, dass man sich mit wenigen Klicks schlau machen kann, was bestimmte Rätsel aus den Spielen unserer Kindheit betrifft? Mythen, Fehlannahmen oder einfach purer Schrott, aber in der Vergangenheit waren wir felsenfest davon überzeugt: Es muss doch mehr dahinterstecken! Zwar war ich im Verhältnis schon damals weniger leichtgläubig als manch anderer. Aber ein paar Beispiele für solche Legenden gibt es bei mir dann doch. So war ich sicherlich nicht der einzige Spieler von The Legend of Zelda: Ocarina of Time, welcher Ewigkeiten damit verbracht hat, Zoras Reich nach der Katastrophe sieben Jahre in der Zukunft wieder zu enteisen, oder? Denn ein wirkliches Happy End war dem Wasservolk danach nicht gegönnt, und das konnte ich nicht akzeptieren! Zahlreiche Stunden habe ich mit Feuer, Bomben, Schwertangriffen oder mit der Suche nach Geheimgängen alles Mögliche versucht. Der offizielle Spieleberater hätte eigentlich Aufklärung genug sein müssen, aber vielleicht wussten die Nintendo-Leute damals selbst nicht, dass man Zoras Reich wieder vom Eis befreien kann? Erst eine direkte Nachfrage beim Club Nintendo schenkte meinem jungen Selbst die Gewissheit: Nein, Zoras Reich kann man nicht wieder enteisen. Genauso mysteriös empfand ich den Bereich vor dem Betreten von Unruh-Stadt in The Legend of Zelda: Majora's Mask. Dort, wo sich der Maskenhändler aufhält. Finster, modrig, geheimnisvoll. Das große Tor, welches man zu Spielbeginn als verfluchter Deku-Junge noch durchschritten hatte, war nun geschlossen, aber gab es denn wirklich keine Möglichkeit, wieder hindurchzugehen? Schließlich war hinter diesem Tor auch der Überrest des Sohnes vom Deku-Butler! Kann man ihm denn nicht mit dem Lied der Befreiung eben diese schenken? Was befindet sich hinter den Gittern? Wie soll Link nun je wieder zurück nach Hyrule kommen? Warum steht die Zeit in diesem Bereich still, während sie eine Tür weiter unnachgiebig voranschreitet und den Tod beschwört? Es hat mich immer irritiert, dass dieser Bereich so untypisch wirkte. Aber heute weiß ich, es steckt kein Geheimnis dahinter. Wie lange habe ich damals auch noch daran geglaubt, dass Togepi in Pokémon Blau und Rot zu finden ist? Auch wenn es nicht zu den originalen 151 ersten Pokémon zählt, war es im Anime sehr früh präsent und natürlich suchte man die Nummer 152 dementsprechend fieberhaft. Ein Freund von mir behauptete stets auch felsenfest, dass einer seiner Bekannten Togepi schon gefunden hat! Ja, so fanden diese Geschichten eben ihren Ursprung. Genauso wie die Sache mit dem Truck bei der MS Anne, unter welchem sich Mew befinden soll. Wie naiv wir alle doch waren.

Ein etwas anderer Mythos: Funktioniert ein Modul nicht, was muss dann sofort gemacht werden? Kräftig in den Kontakt pusten natürlich! In den allermeisten Fällen hat es schließlich geholfen! Heute wissen wir alle, dass dieses „Allheilmittel" Pusten eigentlich genau das Gegenteil bewirkt und aufgrund der Speichelfeuchtigkeit äußerst schädlich für die Kontakte ist. Aber hätte uns das früher jemand gesagt, wir hätten denjenigen wohl einfach nur ausgelacht und weitergeschickt! Zum Schluss habe ich noch ein Beispiel von einem Gaming-Mythos der ganz anderen Art, welchen ich selbst geschaffen und meinen Freunden aufgebunden hatte. So erzählte ich ihnen damals zum Release von Banjo-Kazooie, dass dessen Produzent Gregg Mayles der Bruder meines Opas wäre (wobei Mayles wesentlich jünger ist, aber das wusste ich selbst ja nicht). Warum auch immer ich so einen Mist erzählte, aber für mehrere Jahre glaubten meine Freunde, ich wäre mit dem Produzenten von Banjo-Kazooie verwandt. Bei der Auflösung des Ganzen bekam ich eine Kopfnuss, die ich mir wirklich verdient hatte! Sicherlich gibt es viele solcher Geschichten aus unserer frühen Spielezeit, als man noch nicht komplett über jedes Spiel aufgeklärt war. Dass man die Türe bei Dingpot in Gruntildas Schloss nie öffnen konnte, ich aber daran nicht glauben wollte, dürfte nur eines von vielen solchen Geheimnissen sein. Andere Leser haben hier sicherlich ebenfalls Geschichten dieser Art auf Lager, oder?

Andi Hammerl

Zelda: Angst und Liebe

Hallo liebe N-ZONE!

Hach ja, damals, als ich noch klein war, fing alles bei mir mit der Wii an. Mein erstes Spiel überhaupt war The Legend of Zelda: Ocarina of Time in der Download-Variante. Ich war noch ein Kindergartenkind und weiß genau wie viel Angst mir damals König Dodongo gemacht hat, so als kleiner Zwerg! Ocarina of Time war das erste und einzige Spiel, von dem ich auch Albträume hatte, weil ich einfach noch sehr klein und generell ängstlich war. Und dennoch konnte ich es einfach nicht abwarten, endlich weiterzuspielen. Der Waldtempel war mein liebster Ort in dem Spiel, dagegen mein absoluter Hassstempel war der Wassertempel, wie bei so vielen Leuten, obwohl der Zwischenboss Schattenlink sehr cool war. Als danach noch Twilight Princess, mein Lieblingsspiel, und Skyward Sword kamen, hat meine Gamer-Liebe zu Zelda endgültig begonnen. Aber auch Super Smash Bros. Brawl gehört in meine Kindheit, denn die vielen verschiedenen Nintendo-Figuren haben mich extrem beeindruckt und das Kämpfen ist sowieso immer spannend in Videospielen.

Als dann der 3DS als Geburtstagsgeschenk, zusammen mit dem Remake von Ocarina of Time in meine Sammlung kam, war das für mich die beste Konsole überhaupt und perfekt geeignet, bei langem Auto- oder Zugfahrten keine Langeweile zu bekommen. Mein späteres Lieblingsspiel dafür wurde Kingdom Hearts: Dream Drop Distance. An die damaligen Zeiten mit dem 3DS kann ich mich noch erinnern als wäre es gestern gewesen. Als ich auf dem Spielplatz damit prahlen konnte, habe ich mich gefühlt wie ein König! Alle anderen Kinder waren bei mir und wollten auch mal spielen, bei Ocarina of Time sahen sie mir ständig zu.

Leider habe ich weder die Wii noch den 3DS behalten und für meine Switch kann ich mir auch nichts leisten. Sehr gerne erinnere ich mich an damals zurück und an diese tollen Momente. Ich vermisse einfach die Zeiten, als meine größten Sorgen noch Dodongos waren.

Allando Prinz-Rowe

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 10)

RETRO-LINK-POSTER

Die Herkunft dieses schicken Druckes mit Retro-Zelda-Motiv in unseren Büroräumen lässt sich leider nicht mehr genau zurückverfolgen – auf jeden Fall ist das gute Stück wirklich viel zu schade, um bei uns zu verstauben. Wenn ihr einen Ehrenplatz an der Wand habt, der noch mit Videospiel-Merchandise geschmückt werden möchte, ist dies eure Gelegenheit! Das Hochglanzmotiv mit Link im Fokus hat in etwa DIN-A4-Größe und ist von einem weißen Rand eingefasst (hier nicht zu sehen).

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 03. Oktober 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH!

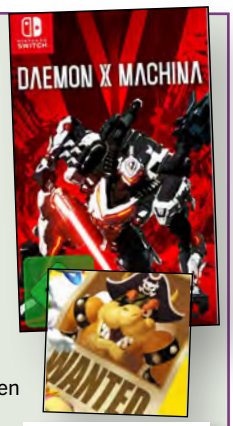
NINTENDO-FANSET

Unser Paket mit allerlei coolem Nintendo-Merchandise, das Stefan bei seinem Besuch im Nintendo-Office erbeutete, hat einen neuen Besitzer gefunden: Der Zufall bestimmte Martin Noisternig aus Rohrbach als Gewinner. Wir wünschen viel Freude mit Tasse, Notizblock und Co. und danken den Hunderten Lesern, die an unserem Gewinnspiel diesen Monat teilgenommen haben!

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Na, wer erinnert sich noch an die Nintendo-Präsentation bei der E3 2018? An dieses schicke, kleine Kampfroboter-Spiel, mit dem die Show damals eröffnet wurde? Nun, bei vielen von euch könnte unser letztes Cover-Rätsel Erinnerungen wachgerufen haben: **Daemon X Machina** für die Switch war unser gesuchtes Spiel, der Ausschnitt zeigte das „X“ aus dem Logo. Ob das Spiel nun bei den Mecha-Fans unter euch im Regal steht, oder ob ihr das markante Cover nur im Vorbeigehen gesehen habt, wissen wir zwar nicht – aber, dass ganze 258 Leser richtiglagen, haben wir schwarz auf weiß! Der Zufallsgenerator kann aber nur einen von euch zum Gewinner küren, und das ist diesmal der liebe **Daniel Mayr aus Düsseldorf**! Herzlichen Glückwunsch an dich und vielen Dank an alle anderen Teilnehmer! Außerdem haben das Rätsel gelöst:

Juliane Thies, Mathi Niemeyer, Hannah Scazzari, Anne Reddiger, Kirstin Vach, Renata Krey, Sandra May, Christopher Kühn, Nils Bülter, Rolf Hanisch, Philipp Rinke, Andrij Czabaniwskij, Marius Ruster, Doris Hofmann, Mathias Arnold, Norbert Hübsch, Waltraud Stier, Daniel Sonnenschein, Regina Weinreich, Norberta Wild, Jutta Maria Finkler, Iris Paschek, Jens Hofmann, Daniela Schiebeck, Barbara Koglbauer, Simone Glor, Dexter Schlossnagel, Henning Herrmann, Sabine Schriefer, Andi Hammerl, Birgit Ramona Böhme, Patrick Dreischärf, Nicole Wille, Leandro Arnold, Emma Fliesen, Rolf Ruster, Andreas Walluschnig, Bianka Dell, Oliver Wiegand, Sönke Roll, Mark Herke, Cornelia Felix, Tanja Wittki und **Lukas Behrendt.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. Oktober 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auf den ersten Fehler hat uns der liebe Florian aus Rodgau aufmerksam gemacht: In seinem Beitrag auf S. 31 schreibt Benjamin, dass seine Schreibkünste in Zukunft bei der Pressestelle seines Forstamts zum Einsatz kommen. „Und ratet mal, wer der in Zukunft besetzt“, gemeint ist natürlich „die“ Pressestelle. Außer, Benjamin hat sich in Wahrheit den Umweltschützern angeschlossen, dann würde er „den“ Forst besetzen. Danke jedenfalls für den Hinweis, Florian!

Zwei weitere fiese Vertipper hat der liebe Michael aufgespürt:

• Fehler Nummer eins befindet sich auf S. 85: „Ein verbreiteter Trugschluss ist die Vorstellung, dass Kills zum Sieg. führen“ schreibt Pokémon-Experte Paul da, der Punkt gehört richtigerweise aber hinter das „führen“.

• Auf S. 96 spricht Lukas vom Steam Deck und meint: „Das was Ding für 420 Euro (…) zu bieten hat“, könne sich schon echt sehen lassen. Was das soll, wissen wir auch nicht, aber dass was vertauscht wurde, nämlich „das“ und „was“, ist genau das, was wir hiermit korrigieren. Vielen Dank für den Hinweis, Michael!

Und nun noch ein paar Schnellfeuer-Fehler, bemerkt und korrigiert von unserem stets wachsamen Leser Andi!

• Auf S. 7 haben wir das Wort „geplant“ falsch getrennt, nämlich „gep-lant“ statt richtigerweise „ge-plant“. Wir schieben's auf unser Layoutprogramm – Adobe, pls fix!

• Auf S. 51 spricht Paul vom „Fundament für das erfolgreiches MOBA-Konzept“, da ist natürlich ein „s“ zu viel.

• Eine Seite weiter dichten wir Glurak eine Feuerfaust-Attacke an, die eigentlich Feuerschlag heißen müsste.

• In ihrem Cristales-Test schreibt Dina, dass Crisbell ihren Freund „sogar in Zukunft oder Vergangenheit schicken“ kann. Da fehlt mindestens ein „die“, liebe Diena!

• Und auf den 18 Seiten, die Lukas in der letzten Ausgabe über verschiedene Teile von The Legend of Zelda verfasst hat, haben es auch zwei Fehler durchs Lektorat geschafft: So wird in einer Bildunterschrift auf S. 76 das Volk der Shiekah um sein „h“ erleichtert und das Item, mit dem Link in Twilight Princess den Boss Skeletulor attackiert, ist kein Kreis(el), sondern der Gleiter. Vielen Dank für deine aufmerksamen Korrekturen, Andi!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Beni Birkeneder hat uns Bilder von seiner stattlichen Kollektion zukommen lassen, und wir sind beeindruckt! Sehr starke Amiibo- und Figuren-Sammlung, Beni!

LOOTBOXEN UND DIE SACHE MIT DER SUCHT

Hallo liebes N-ZONE-Team,

Zuerst einmal großes Lob für eure Arbeit, besonders interessant finde ich immer die Rubrik Magazin, mit ihren zum Nachdenken anregenden Artikeln, etwa das Thema „Spiele und die Suchtfrage“ in der letzten Ausgabe. Allerdings muss ich mich dort über euren Appell an die Politik, Lootbox-Mechaniken ohne Kompromisse als Glücksspiel zu klassifizieren und zu verbieten, bzw. nur für die Altersgruppe über 18 zu erlauben, dann doch sehr wundern. Wie ihr im Artikel (Stichwort: Panini-Bilder) bereits erwähnt habt, sind diese Blind-Box-Käufe doch überall in unserem täglichen Umfeld zu finden. Wo liegt denn der Unterschied zwischen Lootboxen oder Gacha-Games und Sammelkartenspielen wie Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh!, Pokémon oder dem Ü-Ei. Die Beispiele könnten noch um viele mehr erweitert werden. Blind-Box-Verkäufe sind aus unserem Alltag kaum mehr wegzudenken. Seid ihr dann auch der Meinung, Ü-Eier sind Glücksspiel und dürften erst an Personen über 18 Jahre verkauft werden?

Wir haben über Jahrzehnte Blindverkäufe als nicht besonders gefährdend wahrgenommen, und jetzt, wo sie in Computer-, Mobil- und Konsolenspielen auftauchen, sind sie plötzlich gefährlich? Warum müssen Gamer besonders gegen solche Blind-Box-Käufe geschützt werden?

Diesen Bavario hat Andi Hammerl auf dem Münchener Olympiaturm abgelichtet.

Jaichii Janine hat uns ein starkes Bild von Anju aus Zelda: Majora's Mask geschickt.

Sind Gamer an sich psychisch labiler und anfälliger für solche Mechaniken? Im Umkehrschluss würde ja das bedeuten, dass die von euch als lächerlich erwähnte Killerspieldebatte dann doch ihre Berechtigung hat. Wenn man Gamer vor Lootboxen schützen muss, während der Ottonormalverbraucher sich sein Ü-Ei kaufen kann, dann muss man vermutlich auch Gewalt aus sämtlichen Spielen entfernen.

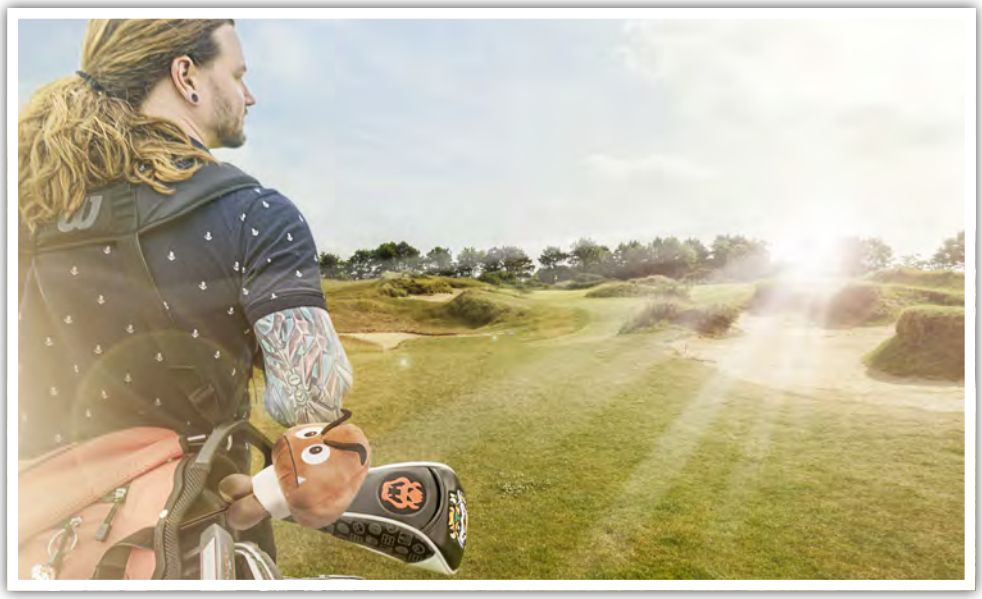
Ganz ohne Folgen wie in eurem Artikel beschrieben wird ein Verbot von Lootboxen in Games so oder so nicht sein. FIFA wird zwar weiterhin in Deutschland verfügbar sein, allerdings werden Nutzer mit einem deutschen EA Account halt nicht auf FUT und damit den Online-Modus Zugriff haben. Als Fan von JRPGs bin ich davon überzeugt, dass zukünftige Final Fantasys oder Dragon Quests nicht ohne Gacha-Mechaniken auskommen werden. Zu populär sind Gacha-Games in Japan. Nur ungern würde ich auf das Mobile-Prequel zu Octopath Traveller verzichten, zumal ich den Nutzen eines nationalen Lootboxverbotes sehr in Frage stellen möchte. Süchtige, denen muss ohne Zweifel geholfen werden, und die werden ein Landesverbot mit Hilfe von VPNs oder Drittanbieter-Appstores im Nu überwunden haben. Auf Reddit und Co. schwirren zig Anleitungen herum, wie solche Hürden zu überwinden sind. Einzige Möglichkeit, das zu unterbinden, wäre eine personalisierte Kontrolle des Internetzugangs nach chinesischem Vorbild, wollen wir das wirklich?

Ganz herzliche Grüße an euch, Matthias Schmitt aus Nürnberg

STEFAN: Lieber Matthias, vielen Dank für deinen Brief! Freut uns sehr, dass du dich kritisch mit unserem Artikel auseinandersetzt – so soll das sein! Und ja, zunächst erscheint es ein wenig verwunderlich, Lootboxen einschränken zu wollen, die von dir genannten Überraschungskäufe aber nicht. Eine Prise Glücksspiel steckt in beiden Geschäftsmodellen. Spieleentwickler gehen jedoch oft wesentlich dubioser zu Werke, wenn es um „Überraschungsmechaniken" geht. So wirst du in den wenigsten Lootbox-Spielen mit echtem Geld bezahlen können, stattdessen verwandelst du Euros erst in die jeweilige Ingame-Währung, bevor du einkaufst, wodurch das Gespür fürs tatsächlich eingesetzte Geld verloren gehen kann (und höchstwahrscheinlich auch soll). Dieses Prinzip kommt auch bei Casinos zum Einsatz, wenn auch nicht ausschließlich aus diesem Grund. Ausgabelimits gibt es meist nicht. Für den Gesetzgeber dürfte der finanzielle Schaden, der bei einer gefährdeten Personengruppe entstehen kann, am bedeutsamsten sein. Gerade einmal fünf Prozent der Lootbox-Käufer sind für die Hälfte der Umsätze mit diesen Systemen verantwortlich. Von dieser Personengruppe weisen etwa 30 Prozent Anzeichen einer Glücksspielsucht auf, wie eine Metaanalyse der Organisation GambleAware herausfand. Wenig verwunderlich, sind doch viele Gacha-Menüs optisch und mechanisch von Spielautomaten, die als gefährlichste Form des Glücksspiels gelten, kaum zu unterscheiden. Bei Magic-Karten und Überraschungseiern erhältst du stets einen materiellen Gegenstand für dein Geld, den du benutzen, tauschen oder legal weiterverkaufen kannst. Letzteres wird dir in den wenigsten Gacha-Games erlaubt, stattdessen erhältst du eine Nutzungslizenz für einen digitalen „Gegenstand", die vom Entwickler jederzeit und ohne Angabe von Gründen entzogen werden kann. Zudem kann der Entwickler in einem unregulierten System Gewinnchancen frei bestimmen und sie durch Nutzungsdatenanalyse zum Nachteil des Spielers zinken.

Diese Punkte deklarieren Lootboxen und Gacha-Games vielleicht nicht sofort und eindeutig als Glücksspiel, daher gehen die Gesetze und Einschätzungen in unterschiedlichen Ländern auch derart auseinander. Aber dass es eine schäbige Geschäftspraktik ist, die sich zu einem großen Teil durch Einnahmen von einer psychisch anfälligen Perso-

nengruppe finanziert, ist für uns relativ klar. Trotz all unserer Abneigung wollen wir jedoch diplomatisch bleiben: Wir wünschen uns mehr Transparenz bei den Gewinnchancen, strengere Regularien und eine Altersbeschränkung für solche Systeme, nicht unbedingt gleich ein Verbot. Du hast völlig recht, ein Verbot wäre schwer umzusetzen, vor allem, solange sich die Länder so uneinig bei der Klassifizierung sind. Aber ein USK-18-Sticker auf dem FIFA-Cover würde einige Eltern zumindest darauf aufmerksam machen, dass diese Spiele trotz ihrer Gewaltfreiheit potentiell gar nicht so harmlos sind.



Mario Golf hat Eike und seinen Kumpel dazu inspiriert, auch den echten Sport mal zu probieren – natürlich mit Mario-Merch!

VOM WOHNZIMMER AUF DEN GOLFPLATZ

Holerö N-ZONE-Team!

Eine Pandemie ist schon eine skurrile Angelegenheit für jedermann und für die meisten Gamer wohl eine passende Gelegenheit, noch etwas mehr vor der Glotze zu hängen. So auch bei mir, zumindest fast. Meine letzten zwei Jahre standen nämlich ganz im Zeichen von Mario Golf! Begonnen hat alles eigentlich viel früher. Wo zu Zeiten von Game Boy und SNES die Golf-Games noch sehr anstrengend und kryptisch daherkamen, erschien auf dem N64 Mario Golf 64. Wenn ich heutzutage auf Befehl meines Besuchs hin das N64 anmachen muss, dann ist es doch immer noch dieses Spiel, das über Stunden intensiv gezockt wird! So geschah es auch im Jahr 2020. Ein zunächst recht unscheinbares Jahr, eine unbekannte neue Krankheit in den Nachrichten und bis Februar noch fast normaler Alltag. Doch plötzlich änderte sich dann doch alles über Nacht: Man ging Einkaufen und plötzlich sah der Supermarkt aus wie in der letzten Folge von The Walking Dead. Eine Woche später saß ich bereits im Homeoffice, mit der Anmerkung „auf unbestimmte Zeit".

Dies passierte auch meinem besten Freund und N64-Partner seit Grundschultagen. Natürlich wussten wir die gewonnene zusätzliche Freiheit durchaus zu schätzen und kamen zuerst auf die Idee, unseren Spielstand von Mario Golf 64 zu löschen und das Spiel nochmal hundertprozentig zu beenden. Ähnlich verhielt es sich dann auf dem Gamecube. Mario Golf: Toadstool Tour ergänzt die Reihe mit sinnvollen Erweiterungen in Sachen Content und Präzision und ist für uns bis heute das beste existierende Golfspiel. An sich schon skurril, dass ein Spiel mit riesigen Panzern und Lavaströmen auf dem Kurs ein realistischeres Golferlebnis bietet, als vergleichbare Tiger-Woods- oder PGA-Games.

Inzwischen war es dann schon Juni 2020, wir saßen unverändert im Homeoffice fest und beide Games hatten wir mittlerweile komplett beendet. Ein Projekt, welches uns einige Monate, etliche Sushi-Platten und diverse Flaschen Gin und Sake kostete. Zur gleichen Zeit stand bereits die E3-Nintendo-Direct vor der Tür, und wir hofften natürlich auf die

Diesen hübsch stilisierten Link hat Stefan Lustig beim Durchstöbern seines Kellers gefunden. Das Bild dürfte schon knapp 20 Jahre alt sein. Fast schon museumsreif!

Die liebe Frida hat mit ihren sechs Jahren schon ordentlich was auf dem Kasten, wie dieses schicke Bild von ihrer Lieblingsprinzessin Daisy beweist. Weiter so!

Ankündigung eines Mario-Golf-Teils für die Switch, um dort direkt weitermachen zu können.

Dies passierte aber leider nicht! Keinerlei Ankündigungen, den ganzen Sommer über. Passenden Ersatz bescherten uns dafür Golf Story und Turf Masters. Rundum wirklich geniale Games, in jeder Hinsicht. Aber: Jedes Game ist irgendwann durchgespielt, der Durst nach dem Golfspielen ist trotzdem noch lange nicht gestillt. Und so geschah es, dass wir notgedrungen zum nächsten Golfplatz fuhren, uns Infomaterial zum Sport geholt haben und eine Woche später hatten wir bereits unsere ersten Stunden beim PGA Professional und im Herbst schon die Platzreife in der Tasche. Seitdem hängen wir meist zwei bis drei Mal pro Woche im Clubhaus, und spielen mindestens die klassische 9-Loch-Runde. Und all das nur wegen Mario und seinem Golf-Auftritt auf dem N64! Alternativ kann man auch sagen: Hätte Nintendo 2020 einfach mal golftechnisch etwas abgeliefert, hätte ich verdammt viel Geld gespart!

Anbei noch ein Urlaubsbild vom Golfclub Föhr im Juni 2021 und meinem Wilson Pro Bag. Hier hat Nintendo vor ein paar Jahren einiges an hochwertiger Golfausrüstung innerhalb Japans rausgebracht und ich hatte das Glück, etwas davon über Ebay ergattern zu können!

Haut rein und macht weiter so!

Eike Schiejok

STEFAN: Moin Eike, herzlichen Dank für deinen Brief! Das ist ja eine richtige sportliche Erfolgsgeschichte, die du da auf Lager hast, Respekt! Den Spieler so anzufixen, dass er den Sport tatsächlich auch im echten Leben ausprobieren will, ist wohl die höchste Kunst im Sportspiel-Genre. Sehr cool, dass du mit Mario-Merchandise den Platz unsicher machst, dann erkennt man sofort, wo die Leidenschaft zum Golfen herkommt. Jetzt würde uns natürlich interessieren, ob du nach dem Release von Mario Golf: Super Rush immer noch draußen unterwegs bist, oder ob sich das Golfen wieder in mehr ins Wohnzimmer verlagert hat? Halt uns gerne auf dem Laufenden! Und an die anderen Leser: Habt ihr schon einmal durch ein Videospiel eine neue Sportart für euch entdeckt?

GLÜCKLICHER SPIELETESTER

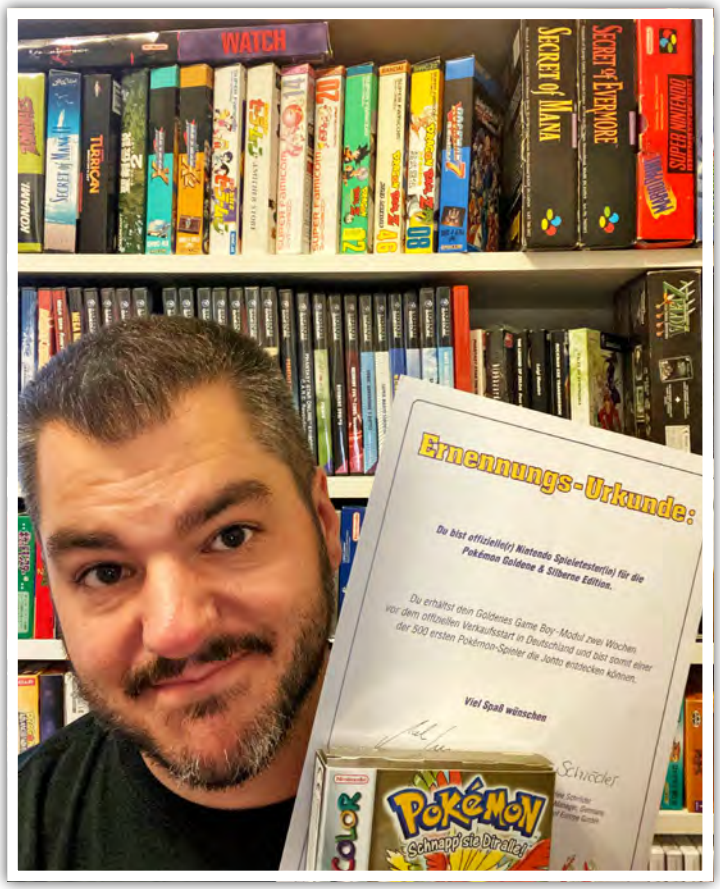
Hallo N-ZONE-Team,

ich lese euer Magazin seit den Neunzigern und freue mich immer wieder auf neue Ausgaben. In denen verlost ihr ja in Zusammenarbeit mit Nintendo immer wieder tolle Preise und bereitet so euren treuen Leserinnen und Lesern große Freude. Leider wurde mir dieses Glück bei euch bisher noch nicht zuteil, aber Anfang 2001 hat mir die Glücksfee direkt bei Nintendo ein wenig geholfen und davon würde ich euch gerne erzählen. Das passt auch zum Leserbrief letztens bezüglich physischer Belohnungen, denn hierbei handelt es sich im Grunde um eine solche. Damit man den Zeitpunkt des damaligen Gewinnspiels besser einschätzen kann, muss man sich vorstellen, dass Anfang 2001 viele Nintendo-Fans auf das Release-Datum von Pokémon Gold und Silber warteten, um sich die neuen Taschenmonster zu schnappen. Genau dabei ging es in diesem Gewinnspiel auch – „Werde Spieletester für Pokémon Gold und Silber und schnapp sie dir alle!“. Was musste man dafür tun? Einfach eine Gewinnspielpostkarte des Elektrofachmarkts ausfüllen und abschicken. Wirklich erhofft habe ich mir damals davon nichts, und viele Wochen zogen ins Land.

Eines Tages konnte ich dann nicht die Schule besuchen, da ich krank zuhause lag. Doch der Tag sollte euch etwas Gutes an sich haben – ein an mich adressierter Umschlag kam an. Als Kind bekam ich selten an mich adressierte Post und wusste daher, dass sich darin etwas Besonderes befinden muss. Nachdem ich den Umschlag geöffnet hatte glitzerte mir etwas Goldenes entgegen – es handelte sich um Pokémon Gold und eine Urkunde, die mir den Titel „Pokémon-Spieletester" bescheinigte. Somit war ich einer von 500 glücklichen Gewinnern, welche die Spiele schon zwei Wochen vor offiziellen Release spielen konnten. Die Urkunde habe ich natürlich bis heute aufbewahrt und sie erinnert mich an eine tolle Zeit, da Pokémon Gold, Silber und Kristall bzw. deren Remakes für mich die besten Editionen sind, die je rausgekommen sind. Gruß an alle Pokémon-Fans und viel Spaß mit den anstehenden Abenteuern!

Christian M.

STEFAN: Lieber Christian, vielen Dank für deinen Brief und für deine langjährige Treue, das bedeutet uns wirklich viel! Einen sehr coolen und vor allem exklusiven Preis hast du da abgeräumt – das muss sich als Kind wohl angefühlt haben, als wären Weihnachten, Ostern und Geburtstag auf den selben Tag gefallen! Als berufliche Spielekritiker wollen wir jetzt natürlich wissen: Hast dich Nintendo als glücklichen Tester dann auch tatsächlich nach deiner Meinung gefragt bzw. hast du sie dem Pokémon-Entwickler mitgeteilt? :)



Der liebe Christian durfte 2001 als einer der Ersten Pokémon Gold testen. Cool!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

MUSS SICH POKÉMON WEITERENTWICKELN?

Fast gleichzeitig mit der Pokémon-Direct wurde ein neues Monstersammelspiel angekündigt (leider nicht für Switch): DokeV. Und es sieht fantastisch aus. Muss sich Pokémon Sorgen machen?

KATHARINA: Die neuen Spielszenen aus Pokémon-Legenden: Arceus waren technisch, nun, sagen wir mal unterwältigend. Und das kann man nicht nur auf die Leistungsfähigkeit der Switch schieben, denn ein Witcher 3 und ein Breath of the Wild sehen bedeutend besser aus – und taten das auch schon in den Trailern vor ihrer Veröffentlichung. Natürlich wird die Pokémon so schnell niemand vom Thron stoßen, zu groß ist deren Einfluss auf die Popkultur, aber zumindest die älteren Fans könnten sich umorientieren, wenn woanders das gleiche Spielprinzip und vielleicht noch ein bisschen mehr von allem geboten wird. Auftritt DokeV: Das Monstersammel-MMORPG wurde kürzlich angekündigt und punktete dabei mit sehr schöner Optik und einer abwechslungsreichen Auswahl an diversen Monsterbegleitern. Okay, DokeV erscheint nicht für die Switch, aber es könnte zeigen, dass das gute alte Spielprinzip auch zeitgemäßer und attraktiver verpackt werden kann und Leute so zum Abspringen motivieren. Stefan, was meinst du: Wie sollte The Pokémon Company reagieren? Wird es dem riesigen Unternehmen in den nächsten Jahren reichen, nur das Nötigste zu liefern und sich auf den Lorbeeren einer extrem erfolgreichen Seriengeschichte auszuruhen?

STEFAN: Ja, das, was wir von DokeV bisher gesehen haben, stellt die beiden neuen Pokémon-Spiele grafisch völlig in den Schatten. Für mich liegt das tatsächlich weniger an der rein technischen Qualität von Pokémon (auch wenn die nicht mehr zeitgemäß ist), sondern vielmehr daran, wie leer, leb- und farblos die Spielwelten aussehen. Etwas mehr Bewuchs, mehr Interaktivität, ein paar zusätzliche Effekte, und den Kontrastregler Richtung „farbig“ zu drehen, könnte da schon Wunder bewirken, siehe Breath of the Wild. Andererseits: Sieht man sich die Reaktionen auf die neuen Trailer an, scheint der überwiegende Großteil der Spieler mit den Spielen zufrieden zu sein, und auch die Verkäufe von Schwert & Schild sprechen eine deutliche Sprache. Meine Vermutung: Selbst wenn die Pokémon Company ihren Entwicklern mal genug Zeit geben würde, Pokémon technisch auf Vordermann zu bringen, reicht der Kundschaft anscheinend auch der Status Quo.

KATHARINA: Richtig, das Feedback auf die Spielszenen waren bei Weitem nicht nur negativ! Wie beim Vorschauartikel erwähnt ist die Fan-Gemeinde der Pokémon-Spiele alles andere als homogen, da gibt es die jüngste Generation, diejenigen, die erst mit Let's Go oder Go zurück zur Reihe gefunden haben, die Super-Fans, die alles kaufen und die ehrgeizigen Turnierspieler. Ist es überhaupt möglich, die Interessen all dieser Gruppen in einem Spiel unter einen Hut zu bringen? Ich glaube nicht, könnte es vielleicht sein, dass sich Pokémon in mehreren Ablegern in unterschiedliche Richtungen entwickeln wird?

STEFAN: Die neue Ausrichtung eines Legenden: Arceus ist jedenfalls vielversprechend. Je nachdem, wie erfolgreich das Spiel am Ende ist, werden wir da noch das eine oder andere Spin-off zu sehen bekommen. Noch spannender wäre natürlich eine richtige Revolution in der Hauptreihe. Dafür ist aber wohl, wie du schon sagst, die Zielgruppe zu zersplittert, die Entwickler zu sehr im alten Trott gefangen und die Switch vielleicht auch langsam zu alt.

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 11/2021

ab 20.10.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

WARIOWARE: GET IT TOGETHER! (Test)

So leicht entkommt uns Wario natürlich nicht! Den Test zur Mikrospielsause reichen wir im nächsten Heft mit nur allzu viel Vergnügen nach.

METROID DREAD (Test)

Oh Samus, wie hast du uns gefehlt! Im nächsten Heft feiern wir endlich die Rückkehr unserer liebsten Metroidvania-Heldin und testen ihr neues Abenteuer.

TLOZ: BREATH OF THE WILD 2 (Vorschau)

Ja, zugegeben, hier ist der vor allem Wunsch Vater des Gedanken. Aber wir spekulieren, dass es vor Jahresende neue Infos gibt. Drückt mit uns die Daumen!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Benjamin Kegel, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, André Linken, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Dina Manevich, Daniel Link, Dominik Zwingmann, Monika Himmelsbach, Paul Albert, Sönke Siemens
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel, Sebastian Bienert
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand / Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online	Lukas Schmid
Redaktion	David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Daniel Popa, Henning Jost

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

Spacebase Startopia Copyright © 2021 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Gefördert durch den FFF Bayern.